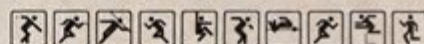
夏の新作真っ盛り！ファイティングバイパーズにペプシマン登場!!
SEGA
セガサターンマガジン
SEGASATURN
©セガ・エンタープライゼス
平成2年6月16日第三種郵便物認可
1996年8月9日発行
（毎月第2,4金曜日発行）
第12巻13号通巻147号
SOFT BANK
540 YEN
SATURN
MAGAZINE
1996
8/9
Vol.13
バーチャファイター3、
画面写真大公開!!
特報!!
ファイティングバイパーズ
バーチャコップ2
バーチャファイターキッズ
ナイツ
エネミーゼロ
リアルバウト餓狼伝説
ラングリッサーIII
機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー
クインテット、サターンに参入！
セガサターン最新ソフト満載！
同級生～if～/サクラ大戦
アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN
ダークセイバー/伝説のオウガバトル
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
ナイトゥルース#1“闇の扉”
セガサターンCOMPLETE GUIDE！
ときめきメモリアル～forever with you～
サターンボンバーマン/餓狼伝説3
時空探偵DD～幻のローレライ～
SPECIAL企画！
この夏サターンは燃えているか!?
サターンを熱くする2大対談
AM2研 鈴木 裕 ×カプコン 船水紀孝
セガ 岡村秀樹 前田雅尚 ×ハドソン 藤原茂樹 猪狩 寛

SEGA
ファインプレー、いかがですか。
ここが違う、新しくなった
クレイテストナイン™'96。
実名で登場する選手は、1チームあたり大幅アップの32人。福岡ドームや神宮球場など11球場の特徴もリアルに再現する。さらに雨天コールドやケガによる欠場までアリというディテイルの細かさだ。そのうえ、チームエディットに新要素「キーワードシステム」を採用。自分好みのオリジナリティあふれるチームを作成することが可能になった。また、ペナントレースでの成績に応じてリアルタイムに能力値が変化していく可変性パラメータで、さながら名監督のように選手を育てる感覚が味わえる。役者が揃い、舞台も整い、あとはベストを尽くすだけ。
GREATEST NINE '96 TM
グレイテストナイン™'96
新発売 5,800円
SEGA SPORTS
(社)日本野球機構、プロ野球12球団公認ゲーム ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995,1996
株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
0120-012235 受付時間 月～金10:00～17:00(除く祝祭日)
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
セガ エンターテイメント ユニバース
http://www.sega.co.jp
セガのゲームやテーマパークの最新情報を満載した SEGA ENTERPRISES,LTD.のホームページです。

お連れしましょう、陸上競技の頂点へ。
SEGA SATURN
ATLANTA
お待たせしました。今までなかった、陸上競技スポーツゲームの決定版、「デカスリート」がついに誕生。それは、たった一人で100m走や円盤投げ、棒高跳びなど10種目の得点を競い合う超ハードなスポーツだ。ボタン連打とタイミングのシンプルな操作で、2人プレイでは白熱した対戦を、1人プレイではワールドレコードの更新に挑戦できる。8ヵ国の選手たちが華麗に競い合う様は、3Dゲームの迫力のカメラアングルで演出。記録更新時やファール判定ではリプレイ画面も駆使する。さあ、この過酷なスポーツを制して、陸の上の王者となれるか。急げ、世界の頂点へ。
SEGA SPORTS
DecAthlete
デカスリート
新発売 5,800円
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995,1996.
SEGA SPORTS
2.30s
2.30s
がはなせない!
SEGASATURN
希望小売価格
20,000円(税別)

サタボンついに登場！

●ワイドモードでひろびろプレイ！

●みそボン健在！

●真の実力者はダレだ？
リーグ戦で王者決定だ！

●バトルモードでは、新しいアイテムが続々登場！
バトルはさらにエキサイト！

●勝利者は、ボンバーキャッチャーでアイテム取得。
中にはとんでもないものも…

合体！

▲「合体アイテム」を取って、他のプレーヤーに接触すると、一定時間、合体するぞ！

デビル！？

◀「デビルアイテム」はプレーヤー全員がマヒ状態になるぞ！

▲「ボンバーキャッチャー」で登場する「ボムラ」には気をつけろ！

BATTLE GAME

一気にパワーアップ

©1996 HUDSON SOFT

好評発売中
希望小売価格6,800円（税別）

※「マスターゲーム（段位認定モード）」についてくわしく知りたい人は **ゲーム・オン！**（8月3日号）を見てね！

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

雑誌じゃ読めないハドソン情報がいっぱい
入会ご希望の方は、下記までお問い合わせください。
ハドソンユーモアネットワーク事務局
〒174-91 東京都板橋北郵便局20号 ☎03-3293-2933（9:00〜18:00）

ユーモアアクセス

新情報満載の、新テレフォンサービス！
■札幌／011-814-9900 ■東京／03-3260-9901
■名古屋／052-586-9900 ■大阪／06-251-9900
■福岡／092-713-9900

バトルに参加(さんか)できる10キャラを一挙紹介(いっきょしょうかい)！

SEGA SATURN

ハニーちゃん
只今売り出し中！ハドソンのニューヒロイン。我らがハニーここに参上！防御に徹してスキを狙う。

黒ボンバーマン
白ボンバーマンのよき友、そしてライバルでもある。能力は白ボンに匹敵する強さを誇る！

小鉄
ハニーちゃんの一番弟子！それがオイラだ、小鉄をよろしく！攻撃のバリエーションが結構多いぞ。

原人
コイツに爆弾持たせたら、ドえらい事になりかねない！風変わりな気まぐれ戦法でかき回す？

高橋名人
あの高橋名人がボンバーワールドに乱入だ！アイテムを集めて、着実な戦法を得意とする。

白ボンバーマン
平和を守るため、日夜戦う主人公。攻守のバランスがとれていて、総合力は高い。

カブキ団十郎
「ド派手な事に目がないオレ様が黙っているわけねぇだろ！」と、攻撃もずいぶん派手そうだぜ！

絹
「天外魔境シリーズ」から紅一点の出場だ。心優しい絹ちゃんは、アイテム集めが大好きなのだ。

戦国卍丸
「天外魔境Ⅱ」の主人公。今回は剣を爆弾に持ちかえて、ボンバーバトルに参加した！

ミロン
ファンタジーの世界から、舞台をボンバーワールドに移して大暴れ！動きが素早く爆風を上手く避ける。

プレイの大迫力！
ップしたバトルモード！

キャラクター独自(どくじ)のプレイスタイル！

BATTLE

SBOM JOY CARD(エスボン ジョイ カード)
各ボタンの連射の設定が自由にでき、シューティングゲームの攻略などにも大活躍。
希望小売価格 ¥2,480円(税別)

好評発売中『サターンボンバーマン』と同時発売

SBOM MULTITAP(エスボン マルチタップ)
サターン本体に接続するだけで最大7人(2コ使用により12人)までの対戦・同時プレイを可能にするマルチタップ。
希望小売価格 ¥3,480円(税別)

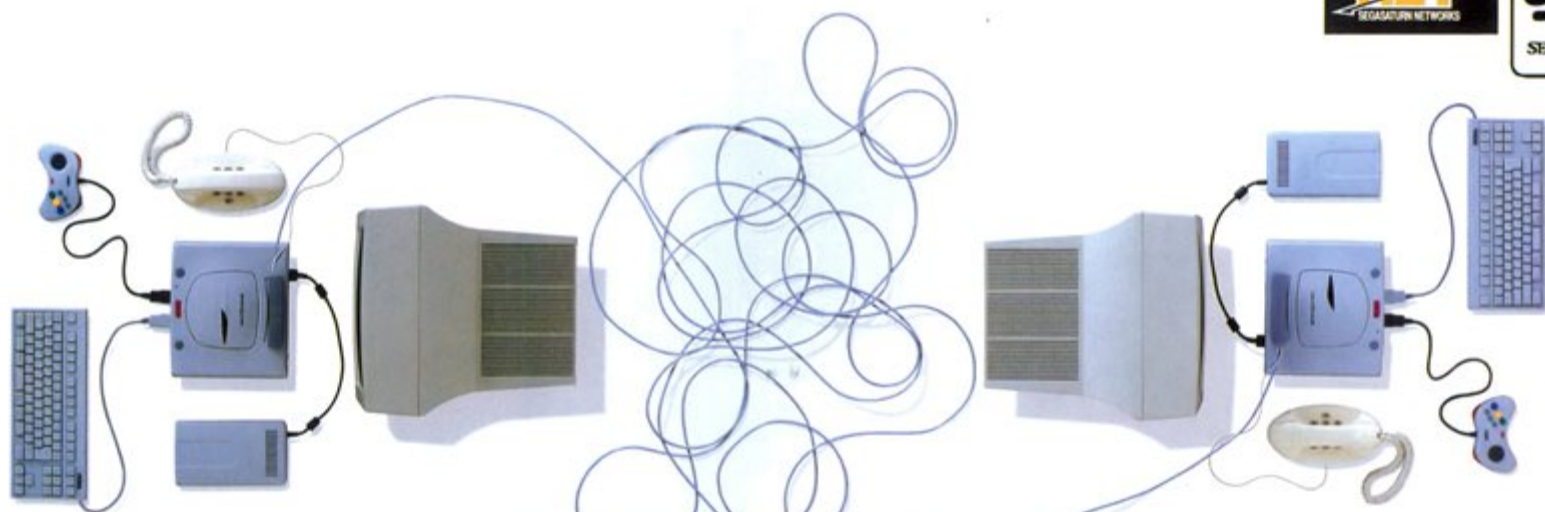
東京ゲームショウ'96 ◆1996年8月22日(木)～24日(土)
●入場券：一般1,000円(800円) 小学生 500円(400円) ※( )内は前売価格です。
会場：東京ビッグサイト(東京都江東区有明)
主催：CESA(コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会)
首都圏の主要プレイガイド、ファミリーマート店頭及び、JR東日本みどりの窓口・びゅうプラザにて前売券好評発売中！

サタボン爆裂グッズ プレゼントキャンペーン

サタボンテントが100名に当たる！

さらにW(ダブル)チャンス!!
「サタボンテント」の抽選にはずれた方の中から、さらに抽選で「サタボン」オリジナルグッズをプレゼント！

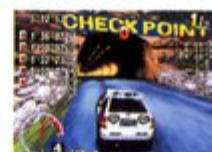
■応募のきまり■
●パッケージに同封されている「キャンペーン告知チラシ」の応募券を官製はがきに貼ってご応募ください。
●ハガキに住所、氏名、年齢、生年月日を明記の上 〒163-91 東京都新宿郵便局 私書箱100号「サタボン」爆裂グッズプレゼントキャンペーン係までご応募ください。
●応募締め切り 8月31日(土)(当日消印有効)
●キャンペーンのお問い合わせについては「サタボン」爆裂グッズプレゼントキャンペーン事務局 03-3467-1160まで(土・日・祝日はお休みです)
受付期間/7月19日～9月17日
受付時間/9:00～12:00 13:00～17:00
●当選者の発表は賞品の発送を持って替えさせていただきます。

ゲームの情報がいっぱい！
HUDSON HOME PAGE http://www.hudson.co.jp/
ハニーちゃんのインターネット http://honey.hudson.co.jp/

SEGA

セガサターンモデムが可能にした新たな世界。

バーチャファイター リミックス

「セガサターン ネットワークス」お楽しみのひとつは、家庭用32ビット機では世界初の通信対戦ゲーム「XBAND」。自宅にいながら全国の強者を相手に気軽にバトルできるから、毎日が「武者修業の旅」状態。見ず知らずの強敵を相手に、今夜も手に汗にぎるバトルが始まる･･･。しかもメールも送れるから、対戦後にお互いを称えるメッセージを交換するなんてこともOK。通信対戦ゲームソフト第一弾は「バーチャファイター リミックス」。今後は「セガラリー・チャンピオンシップ」「デイトナUSA リミックス」「電脳戦機バーチャロン」などが続々と登場の予定。腕をみがいて待つべし！

電脳戦機バーチャロン

セガラリー・チャンピオンシップ

世界中がハマったインターネットも「セガサターン ネットワークス」なら簡単に接続。面倒な手続きなしに、その日からアクセスできるうえ、データ転送時間の短縮により快適なネットサーフィンが思いのままに！さらに、日本で最大規模のパソコン通信ネット局「ニフティサーブ」へのアクセスもOK。面倒な設定作業も簡単化し、ポケベル感覚でパソコン通信が楽しめる。様々な情報提供はもちろんのこと、同じ趣味の仲間たちとの意見交換や電子メールなどなど。コミュニケーションの輪がめいっぱい広がるぞ！

セガ エンターテイメント ユニバース	http://www.sega.co.jp http://www.sega.highway.or.jp（ミラーサーバー）

セガのゲームやテーマパークの最新情報を満載したSEGA ENTERPRISES,LTD.のホームページです

7月27日発売　14,800円

- ●セガサターンモデム［アナログ回線専用］
- ・通信対戦用「バーチャファイター リミックス」（CD－ROM）＊XBANDサービス開始時期は8月末日を予定
- ・セガサターン インターネット（CD－ROM）
- ・パッドニフティ（CD－ROM）
- ・ニフティイントロパック ※1
- ・モジュラーコード（5m）

別売

- ●セガサターンフロッピーディスクドライブ（9,800円）
- ●セガサターンキーボード（7,800円）
- ・ハビタットⅡ（CD－ROM）
- ●セガサターンメディアカード（2,000円）※2

※1 入会専用ナンバーとニフティ使用料1,000円分の無料サービス券です。
※2 XBAND専用ICカードです。

●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です

サターンがあれば

通信対戦ゲームも、
インターネットも、
ニフティサーブも、

14,800円で、できる。

この広告は（株）セガ・エンタープライゼスの求人広告です。　電話＞０３—５７３６—７１００

業務➡セガサターン用ゲームの企画、開発　職種➡企画、デザイナー、プログラマー、サウンドプログラマー　資格➡ゲーム制作経験者のみ　勤務地➡東京都大田区羽田　勤務時間➡フレックスタイム制　コアタイム10：00〜15：00（標準労働時間7時間50分）　待遇➡当社規程により高給優遇。エキスパート社員、ミリオンセラープログラム、他。※詳しくは面接時にご相談下さい。　応募➡希望する職種を明記の上、履歴書（写貼）、職務経歴書（書式自由）、企画、デザイナー希望の方は、作品のコピーを同封して下記宛にご郵送ください。書類選考の上ご連絡申しあげます。　※提出書類は返却できません。作品のコピーを郵送される方はご注意下さい。　※応募の秘密は厳守いたします。　採用連絡先➡〒144　東京都大田区羽田1-2-12　株式会社セガ・エンタープライゼス　人材開発部　採用７係　電話０３—５７３６—７１００

この先には何があるんだろう。誰よりも早く見たい、誰よりも早く感じたい。

セガ エンターテイメント ユニバース　http://www.sega.co.jp

セガのゲームやテーマパークの最新情報を満載したSEGA ENTERPRISES,LTD.のホームページです

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

セガサターン専用ソフト

Victor

トーナメント・リーダー

Tournament Leader

快適にショットを打てる簡単な操作性!

トーナメント、勝ち抜き戦、チーム対抗戦など多彩なプレイモードを用意

様々なアングルでプレイできるカメラ・スイッチング機能搭載!

スーパーショットの感激を何度でも味わえるリプレイ機能満載!

世界の強者ゴルファーが集うトーナメントで自分の腕を試せ!

ゴルフ発祥の地"スコットランド"で4つのトーナメントを勝ち抜こう!4人までの同時プレイが可能で操作が簡単。さぁ、みんなで気軽に対戦しよう!

<実況/コース解説>
テレビ朝日
●森下桂吉アナウンサー
●大下容子アナウンサー

8月23日発売予定
¥5,800(予価)

©1996 CORE DESIGN LIMITED ©1996 Victor Entertainment, Inc.

●ビクターの最新ゲームソフト Victorゲーム情報局(テレフォンサービス) TEL.03-3236-5200 ●インターネットでゲーム情報をアクセス!! http://www.jvc-victor.co.jp/studio/V.CATA/

発売元:ビクターエンタテインメント株式会社 〒150 東京都渋谷区渋谷 2-16-1 日石渋谷ビル10F TEL.03-3406-9133

サタマガの途中ですが、ここで、

GWでは、7月5日の第2号発売にともない、

SERIAL GAME（連載ゲーム）

蒼い水の中

システムを大幅にバージョンアップして新たに登場！実写ムービー、
スチールそしてサウンドエフェクトでリアルに楽しめるPMG（プレイング・ムービー・ゲーム）。
主演の中山博子ちゃんと一緒に、スリルとサスペンスを体験しよう。

SEGASATURN MASTERPIECE COLLECTION
（セガサターン名作ソフト集）

レイヤーセクション

サターンファンなら誰でも知っている名作ソフトを
毎号1タイトル、ピックアップ。
今回は人気ダントツのあのシューティングゲームだ。

SERIAL GAME（連載ゲーム）

ピピットボーイの大冒険2

単純明快で面白い、コメディータッチの3Dパズルゲーム、第2弾。
創刊号ではハマッてしまって睡眠不足のゲーマーが続出。

INFORMATION（インフォメーション）

セガサターン専用ソフトNiGHTS

サターンソフトの紹介をはじめ、
映画や音楽などの情報満載のインフォメーションコーナー。
今回は、7月発売、期待の新ゲーム「NiGHTS」特集。

ニュースをお伝えします。

そのコンテンツを発表しました。・・・・・・・・・

レジェンド オブ サラ part 1
© SEGA ENTERPRISES,LTD. 1995,1996

SERIAL GAME（連載ゲーム）

あのバーチャファイターがデジタル・コミックで登場！

レジェンド オブ サラ part 1

バーチャファイターファンはもちろん、
バーチャファイターの世界を体験したことのない人も、メチャメチャ楽しい。

TELECOM TOWN Ⅱ

INTERACTIVE ADVERTISING（広告ゲーム）

TELECOM TOWN Ⅱ（提供：日本テレコム）

ハッピーな本格シューティングゲーム。どんなにつらい毎日でも、これさえあれば幸せ。

シンデレラ クルージング（提供：三菱自動車）

本格4WD「チャレンジャー」誕生を記念して、あのRVの三菱自動車からカーアクションゲームが登場。

シンデレラ クルージング

DIGITAL GALLERY（デジタル・ギャラリー）

有名、無名、プロ、アマ関係なしのデジタル投稿コーナー。ユーザーのデジタル作品を掲載。

音楽特集

INFORMATION（インフォメーション）

音楽／21世紀の音楽を語る

泣く子も黙る、元YMOの細野晴臣氏のインタビューを中心に21世紀の音楽を展望する。

映画／ガメラ2

話題集中の「ガメラ2」この夏の公開に先がけて、おいしいところをお見せします。

映画特集

SHOPPING（ショッピング）

「新世紀エヴァンゲリオン」グッズと、他ではなかなか手に入りにくいガメラグッズをはじめ、
ゲーム関連商品など、盛りだくさんに大紹介。

マガジンなのにCD-ROM。CD-ROMなのにマガジン。新しいマガジンのカタチ、
それがロムマガ。GAME-WAREは、元祖ロムマガゲームなのだ。

サターンで遊ぶ、ゲームができるゲームロムマガ。

GAME-WARE
Vol.2 絶賛発売中。1,980円

お買いもとめは、お近くのセガサターンソフト販売店で。

©1995 GE

GAME-WARE Vol.1 好評発売中。Vol.3は、10月5日発売予定。

Victor
JVC
※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。
身近になった。スマートになった。
これが、新生・Vサターン。
セガサターン
完全互換機
Vサターン
V·SATURN
RG-JX 2
(本体の標準価格は設けておりません。)
日本国内において販売されている、
このマークが表示されたソフトウエア、
ハードウエアおよび周辺機器は、
セガサターンと互換性があります。
さらなるクリア画像で
キミに迫る。
ツインオペレーター対応ゲームソフト
湾岸デッドヒート＋プラス リアルアレンジ
2枚組
●6,800円(2枚組・税別)©VICTOR COMPANY OF JAPAN LTD./PACK-IN-VIDEO CO.,LTD.
96年夏発売予定　発売元:株式会社パック・イン・ビデオ
グレードアップした"湾岸プラス"に注目せよ。今度は、いま圧倒的人気の5大グラビアクイーンが助手席に。リアルさが向上したドリフト走行で、キミのドラテクを披露しよう。
※コース設定および風景は、前作「湾岸デッドヒート」と同じです。
松田千奈
木内あきら
川崎 愛
中森友香
井上麻美
ツインオペレーターを使えば、彼女たちの実写シーンが、さらに高画質で楽しめる。5人の素顔が見られる撮影風景やNG集、メイキングシーンなども収録されている。
ビクターへのお問い合わせ、カタログ請求は、型名および住所、氏名、電話番号をご記入の上……

楽しさ広げる、
激烈コンビだ。
今こそ、ゲットせよ。

新生・ビクターVサターンは、劇的な進化を遂げた。高性能な基本スペックは、
もちろんそのまま。スマートなボディに、精悍なファントム・グレー。
そして操作系は、カラフルに。しかも、本体にツインオペレーターを装着すれば、
ビデオCDとフォトCDも楽しめる。MPEG対応ゲームソフトなら、
その動画シーンが、よりクリアな映像で迫ってくる。
サターンには、ツインオペレーター、これでキマリだ。

すべてのサターンファンに捧げる。
これが、噂のツインオペレーター。

Vサターン/セガサターン専用
ビデオCD＆フォトCD
ツインオペレーター
RG-VC2 標準価格21,000円（税別）

リアルさ断トツのドリフトで、勝利をめざせ。

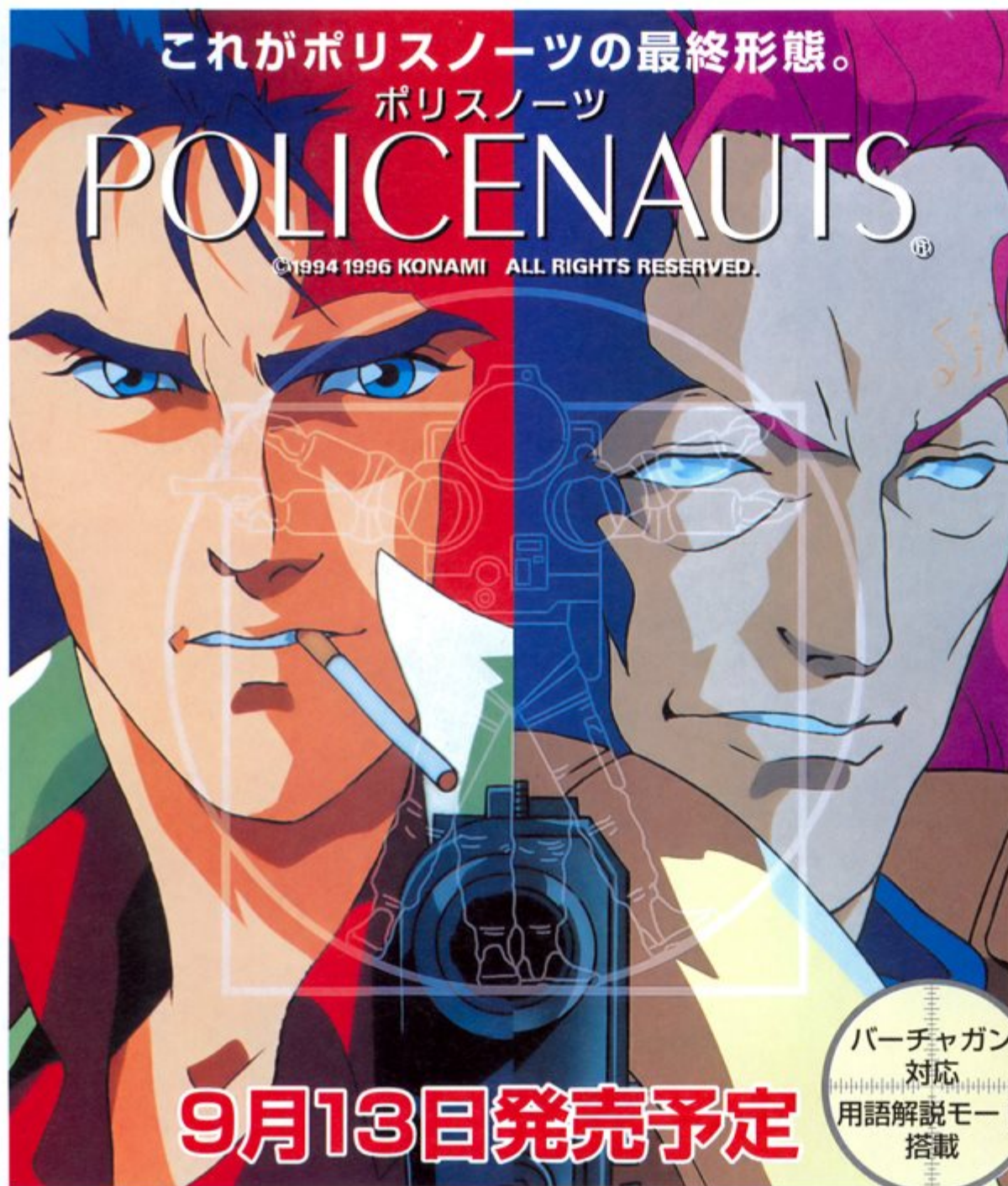
新しい"湾岸"は、その名に"＋（プラス）リアルアレンジ"を掲げるとおり、走りのリアルさを、特にドリフト走行などで徹底追求。走行スピードと遠心力の関係や、タイヤのグリップ力と路面の摩擦との関係などを、できるだけリアルに再現している。

その走りはおそらく、現実の走行感覚にも匹敵する、迫真と興奮の連続。舞台となる高速湾岸線は、実写さながらの迫力。視界は、搭乗・後方・望遠の3ポイントから選択できる。友達とふたりで熱くなれる2P対戦モードも設定。この走りは、必ずやキミをとりこにする。いまこそ、全身で受けとめてほしい。

ビクターお客様ご相談センター]東京：〒113 東京都文京区本郷3丁目14-7 ビクター本郷ビル TEL.03-5684-9311／大阪：〒543 大阪市天王寺区小橋町10-16 大阪ビクタービル TEL.06-765-4161 GM係へ。 日本ビクター株式会社

'96コナミときめきティーン
栗林 みえ

'96 SUMMER, KONAMI SEGA SAT

ド迫力のインタラクティブシネマ。

これがポリスノーツの最終形態。

ポリスノーツ
POLICENAUTS

9月13日発売予定

バーチャガン対応
用語解説モード搭載

CD3枚組の大容量であのポリスノーツがSS版で登場。

ここは2040年、オールドL.A.（オールド・ロサンジェルス）。あなたは探偵ジョナサン・イングラムとなって、別れた妻、ロレインからの依頼である「北条ケンゾウ」失踪の捜査を始める。――― PS版で大ヒットしたインタラクティブシネマが、SS版に待望の登場。これがスタッフの総力を結集したポリスノーツの最終形態だ。

初回プレス特典！

- 特製パッケージ
- 豪華写真集付
- バーチャガン用デカール
- パワーメモリー用シール

メーカー希望小売価格**6,800円**（税別）

画面は開発中のものです。

特製ポリスノーツジャンパーが100名様に当たる！

セガサターン版「ポリスノーツ」をお買い上げの方の中から、抽選で100名様に特製ポリスノーツジャンパーをプレゼントします。
※くわしくは商品に入っている応募要項をご覧ください。

インタラクティブシネマ

コナミ株式会社
本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1

東京支店／〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店／〒530 大阪市北区梅田1-11-4
名古屋支店／〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23
札幌営業所／〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
仙台営業所／〒980 仙台市青葉区本町2-17-27
金沢営業所／〒920 石川県金沢市尾山町2-17
広島営業所／〒730 広島市中区大手町2-7-10
高松営業所／〒760 香川県高松市番町1-1-5
福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-30

URN SOFT LINE-UP!

待望のサターン版、ただ今絶賛発売中です。

恋愛シミュレーション

キャラも中身も充実のパズルゲーム。

パズルゲーム

スナッチャー®
5,800円
© 1996 KONAMI

グラディウス® DELUXE PACK
5,800円
© 1996 KONAMI

ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま™
5,800円
© 1996 KONAMI

極上パロディウスだ！™ DELUXE PACK
5,800円
© 1996 KONAMI

実況パワフルプロ野球'95™開幕版
5,800円
© 1996 KONAMI

出たなツインビー®ヤッホー！ DELUXE PACK
5,800円
© 1996 KONAMI

永世名人®
5,300円
© 1996 KONAMI

※価格は全てメーカー希望小売価格(税別)です。

スクラッチカードで
コナミ・セガサターン用ソフトを当てよう！

キャンペーン期間：平成8年9月30日まで（当日消印有効）

- 金賞 1枚で、お好きなコナミ・セガサターン用ソフトを1本プレゼント。
- 銀賞 2枚そろえば、お好きなコナミ・セガサターン用ソフトを1本プレゼント。
- 銅賞 2枚そろえば、コナミ・セガサターングッズプレゼントに応募できます。

（コナミ・セガサターングッズは毎月抽選で500名様に当たります。なお当選の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。）

※締切日が平成8年3月31日となっているスクラッチカードも継続して使用できます。

最新情報は コナミテレホンサービス
毎月第2・4月曜内容一新!!
東京 03(3436)2277　大阪 06(455)0477

●商品に関するお問い合わせは● お客様ご相談室 コナミホットライン
フリーダイヤル 0120-086-573
営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）10:30～17:00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

※画面は、開発中のものです。

SEGASATURN
復活か、進化か。
あのめくるめく戦いの日々が、さらに鮮烈に甦る。
シミュレーションRPGの原点ともいうべき名作、
「伝説のオウガバトル」、セガサターンで再び。
多くの人々を魅了したオリジナル版の世界観を、忠実に再現しながら、セガサターン版だけのサブシナリオの追加など、ゲームはさらに深く、広く進化。
ハイグレードなBGM、迫力の効果音、リアルなナレーションにより、物語の展開はさらにドラマチックに進化。
セーブポイントの追加など操作性も向上し、プレイをナビゲートするゲーム環境はさらに直感的に、快適に進化。
伝説のオウガバトル　セガサターン版ついに誕生！

96年新スケジュール対応！あの大ヒット競馬SLGがいよいよ出走開始!!

96年8月22日(木)～24日(土)
会場:東京ビッグサイト
(東京都江東区有明)

新GI・NHKマイルC、秋華賞……
開催日程・レース名などJRA新番組表に対応!
現実の競馬界をリアルにシミュレートした
馬主の醍醐味が味わえる大ヒット競馬SLG。
近頃、競馬ファンの間で人気の
ペーパーオーナーゲームモードも新たに採用。
さらなる興奮を呼び起こす決定版が登場!

4回京都8日 9R
第2回
秋華賞
2000m

さらにその後ろ1番のゼッケン
クーサンブリッジが

画面写真は開発中のものです。

10/4発売
6,800円

急告
Winning Post 2 プログラム'96
発売記念キャンペーン実施予定!
乞うご期待!!

競馬シミュレーションゲーム

Winning Post 2
ウイニングポスト

プログラム'96

秀吉の一大サクセスストーリーをサターンで体験!

主命を果たし、好敵手たちを打ち破り、天下をつかめ!
頼りになるのは知恵と勇気、仲間の力──
秀吉の立身出世物語をコミカルタッチで描く、話題のゲームが登場。

今秋発売予定:7,800円

通信販売

お近くにお取扱い店がない場合、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。お問い合わせは通信販売専用 0120−55−3594(ゴーゴーサンゴクシ)(月～金 10:00～17:00 祝・祭日を除く)

●通信販売以外のお問い合わせはお受けいたしかねます。●お申し込みは、クレジットカード(JCB、VISA、Master、BC)、または郵便振替で受け付けております。代金引換は行っておりません。郵便局備え付けの用紙に郵便番号・住所・氏名・電話番号・商品名(機種等)・数量を記入し、口座番号00280-1-9389 加入者名 株式会社光栄 宛でお振り込みください。書籍・CD以外の商品には価格に消費税3%を加算してください。●送料はお買い上げ金額5,000円(税込)以上は無料、5,000円未満は500円です。●発送はお振り込みいただいてから通常2週間以内です。(在庫切れの品、新作を除きます)●原則としてご返品はできませんので、ご了承ください。 ■お買い上げ金額2万円(税込)ごとに、KOEI特製テレホンカードプレゼント!

KOEI

画面写真は開発中のものです。

幾万の民が、英傑を、歴史を変える――
驚異のシリーズ最新作。他機種に先駆け今、サターンへ。

三國志V

歴史シミュレーションゲーム

時は乱世、三国の頃。何人もの君主が国を興し、広大な中国大陸を統べる戦いは続く。その戦いの影で英傑を支えた者――それが、あまたの民たちだ。シリーズ最新作は、民衆にスポットをあて、また新たなる物語を描き出す。新採用の陣形や、強化された担当官システム、もちろんサターンならではのオリジナル仕様も加わり、美麗なグラフィックや迫力のサウンドが英傑たちの興亡史を彩る。英傑と、武将と、民たちと。胸を突く人間ドラマを、きみのサターンで。

9月27日発売
9,800円

'96年8月22日(木)～24日(土)
会場:東京ビッグサイト(東京都江東区有明)

四人打ち麻雀の最高傑作が、パワーアップしてついにサターンに登場!

まさに究極、本格派。イカサマなんて一切なし!
しゃべる、怒る、笑う、驚く、喜怒哀楽も3Dグラフィックで思いのまま。
敵は秀吉、ナポレオン、クレオパトラ?歴史上の有名人と夢の対局、めざすは一攫千金!

10月4日 発売予定:6,800円

麻雀大会II Special

■テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)
■当社は本ソフトの無断複製・レンタル及び中古販売は一切許可しておりません。■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。

株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 TEL.045-561-6861代

KOEI

七つの秘館

謎ベンチャーゲーム

物語は今、闇より姿を現す。

僕の名は一平。三日前、伯父から連絡が入った
——岬の七館に眠る莫大な財宝を探し出し、
我が一族の秘められた謎を解いてはくれまいか……?
「もちろんやりますよ」僕は一つ返事で答えた。
そして今、七つの館の前に立っている。
——もう後には引き返せない。
僕は、一つ目の館の扉に、震える手で鍵を差し込んだ。

頭を狙うシャンデリア、
襲いかかる騎士——
岬の七館には、莫大な財宝と共に数え切れないほどのトリックが眠る。

財宝を追いかける3人組、
謎の少女をはじめ多彩な登場人物が
織りなすストーリーはスリリングに、
そしてミステリアスに進む。

手に入れたアイテムも要注意だ。
役に立つのか、ダメージのもとになるか——
深く考えよ、それが七つの館を行くコツだ。

注目の豪華スタッフ

［原作］志茂田景樹　［音楽］宮川 泰　［プロデューサー］シブサワ・コウ

［キャスト］一平……緑川 光　玲奈……國府田マリ子　鈴子……天野由梨
まどか…深見梨加　赤島…岸野幸正　黒谷…難波圭一　ナレーション…永井一郎
［特別友情出演］徳光和夫　草野 仁　周 富徳　※順不同

好評発売中
7,800円
CD-ROM 3枚組

●七つの秘館オフィシャルガイド　シブサワ・コウ監修/AB判:定価1,800円(税込)4-87719-367-7

KOEI人気ソフトラインナップ

女の子の人気集中!ロマンティックSLG。

アンジェリーク Special
ネオロマンスゲーム
好評発売中:7,800円

SLGとRPGが絡み合う、新ドラマティック三國志。

三國志英傑伝
リコエイションゲーム
好評発売中:8,800円

世界を空の架け橋で一つに!噂のビジネスSLG。

AIR MANAGEMENT '96
エアーマネジメント
ビジネスシミュレーションゲーム
好評発売中:8,800円

3DCGで蘇る、不朽の名作・初代『信長』。

歴史シミュレーションゲーム
信長の野望 リターンズ
好評発売中:5,800円

■テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)
■当社は本ソフトの無断複製・レンタル及び中古販売は一切許可しておりません。■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。■書名に付したISBNコードは書店へご注文の際ご利用ください。

株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 TEL.045-561-6861(代)

SUNSOFT®

アルバート オデッセイ ALBERT ODYSSEY 外伝 LEGEND OF ELDEAN

天動轟来!! 其は天堕つる者なり

サンソフト公認ファンクラブ「アクアリズム」会員募集!!

ただ今サンソフトでは、公認ファンクラブ「アクアリズム」の会員を募集しています。
アクアリズムでは、サンソフトの最新情報が盛りだくさんの会報誌「さんそふとば〜く」を毎月発行しています。もちろん、アクアリズム会員のみの特典もついています。
入会希望の方は、下記宛先に"90円切手を6枚"同封し、住所・氏名・電話番号をご記入の上、郵送にてお申し込みください。

【宛先】〒162 東京都新宿区揚場町1番3号 グロリアビル5F サン電子株式会社「アクアリズム」事務局まで

1996.夏 ON SALE

予価6,500円(税別)

「アルバート オデッセイ外伝」発売記念キャンペーン!

★初回限定特典 卓上カレンダー & 豪華CD-BOX仕様!!

初回出荷分には限定で、豪華CD-BOX仕様。イメージイラスト入り卓上カレンダーが付いています。このチャンスに、お店へ行って予約しよう!

★ダブルチャンス

商品に入っているアンケートに答えて送ると、抽選でオリジナルテレカとテレカファイリングケースをプレゼント!!
さあ頑張って、豪華賞品を当てよう!

サン電子株式会社
〒460 名古屋市中区栄3-13-20 TEL(052)252-2241

SEGASATURN

STRIKERS 1945™

ストライカーズ1945

●読込みの時間を感じないスムーズなゲーム展開！
●コンシューマ・オリジナルモードを仕様追加！
●第二次世界大戦を舞台にした超硬派シューティングゲーム！
●実在する各国の名戦闘機6機から選択！
●オプション護衛機による多彩なフォーメーション攻撃！
●敵兵器には実戦配備されなかった超兵器が多数登場！

プレイステーション版/セガサターン版 縦スクロールシューティング

大好評発売中！

共に価格5,800円（税別） ©1995,1996 PSIKYO.SALES BY ATLUS.

第二次世界大戦を舞台にした

超硬派シューティング！

■スタッフ募集中！［職種］1.ゲームデザイナー（企画）2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ 5.店舗スタッフ ※経験2年以上の方、詳しくはお気軽にお電話ください。総務部TEL 03(3235)7801

〒162 東京都新宿区神楽坂4-8 株式会社アトラス

勝ったら、のめるっ。
ちょうせんしゃ
Time
21 78
ちゃんぴおん 2 しょう
シュン
ジャッキー
©SEGA 1993.1996
SEGA
シュン 10勝10杯
ジャッキー 12勝12杯

本格4人打ち

芸能人対局麻雀

THE われめ DE ポン

フジテレビ「THE われめ DEポン」を忠実に再現

麻雀好きなら、見ても、やっても、楽しめる「芸能人対局麻雀 THEわれめDEポン」
番組と同じく、割れ目、ぶっ飛び、アリアリで10人の有名人とトーナメント対局する「大会モード」で…卓は荒れ狂う
自分の戦績で対局レベルが上下するオート難易度変化システムの「フリー対局モード」で…己を知る
芸能人同士や自分の参戦した対局をリプレイする「観戦モード」も付いて…

麻雀は知能の格闘技だ！

あの有名人と芸能界麻雀最強位に挑戦

秋元 康

浅田美代子

蛭子能収

風間杜夫

坂上 忍

清水アキラ

土橋正幸

にしきのあきら

原田大二郎

室井 滋

プレゼントキャンペーン実施！ お買い上げの方に抽選で、セガサターン周辺機器をプレゼント！

10月発売予定　7,800円（予価・税別）

ビデオシステム株式会社　〒600 京都市下京区中堂寺粟田町1番地
京都リサーチパーク サイエンスセンタービル4号館7階
インターネットホームページアドレス http://www.dreamsquare.co.jp

SEGASATURN
デスクリムゾン
Death Crimson
バーチャガン対応・ガンシューティング
8月9日
デビュー
17500
26960
1450
プロローグ
1995年 謎の伝染病が発生、
KOT 感染症と呼ばれるその
病は、またたく間にヨーロッ
パに広まった。
10年前、18になったばかりの
越前康介（通称：コンバット越前）
は、型破りな人生と冒険を求
め、傭兵として戦場を駆け巡
った。
そのとき偶然に手に入れた
銃、「クリムゾン」と名付け
られたその銃は、10年間の眠
りから覚めたように、彼を血
塗られた運命へと導く……
T-23202G
価格５８００円
ゲームクリエーター募集！　詳細は郵便にて下記住所まで
●SEGA、セガサターン、SEGASATURNは、（株）セガ・エンタープライゼスの商標です。
●本製品のコピー、転送等の行為は禁止されています。また、権利者の許可なく賃貸もしくは公衆向けに本製品を使用することは違法行為となります。
この商品は、（株）セガ・エンタープライゼスがＳＥＧＡＳＡＴＵＲＮ専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
日本国内において販売されている、
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
For sale and use only in Japan.
ECOLE Software Corporation
株式会社エコールソフトウェア
〒５５２　大阪市港区弁天１丁目２番１－２５１３
TEL06（577）1760　FAX06（577）1766

人は、海にかえりたい。

碧い海は、
心やすらぐ
魚たちの世界。

AQUA-WORLD 海美物語

サターン版
新発売
5,800円（税別）

● MERMAID ●

好みの魚、環境を設定して自分だけの海を作り上げて海中遊泳。群がるほかの魚たちより先に餌をとって旅を続けます。そしてその先に出会えるものは…
幻想的なアドベンチャーゲーム・モードです。

● ELECTRIC BLUE ●

全編・全種類・全場面フルポリゴンの３ＤＣＧ映像によるインタラクティブ・ムービー・モードです。実写では得られない不思議な世界を好みの順番を設定して再生していきます。

● DATA FISH ●

３ＤＣＧによる１９種類の魚を、どんな角度からでも、３６０°観察できるデジタル魚類図鑑モードです。

アクアワールド《海美物語》発売記念プレゼント実施中！

セガサターン版「AQUA-WORLD 海美物語」をお買い上げいただくと抽選で1,000名様に「海美の魚」（置物タイプ）をプレゼントします。
応募方法：商品に入っているアンケートハガキにご記入のうえ下記までお送りください。
〒111・東京都台東区蔵前２－６－４
（株）増田屋コーポレーション「AQUA-WORLD 海美物語」アンケート係
応募締切：平成８年８月３１日必着
発　　表：当選者の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

デザインは変わる場合があります。

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

◆ソフトの内容及び価格、発売日などは改良のため変更する場合があります。
◆画面写真は開発中のものです。

〒111・東京都台東区蔵前2－6－4・☎(03) 3861-0151（代）

あなたのための、あなただけのアイドル！
そうプライベートアイドル！

それがプライベートアイドルです。

TVや雑誌では
決して見ることのできない素顔のアイドルが
セガサターンのディスクの中で
あなたからのアプローチを待っています。

PRIVATE IDOL

7月26日発売

3000円(税抜)

木下 優ちゃんが7/28(日)、秋葉原ソフマップ13号店の一日店長をやります！サイン会もやりますので、みなさん優ちゃんに会いに来てね！(13:00～15:00)

SadaSoft 東京都新宿区大久保2-4-12 新宿ラムダックスビル6F
TEL 03-3200-6451

どっカーン!!っと

雛形あきこ
松田 千奈
木内あきら
出演

この夏新発売!!!

セガサターン・モーションパズル

ボディスペシャル264

6,800円（税別予定）

ムービーパズル

対戦パズル

パズルクラブ

（株）やのまん　ソフトウェア事業部
〒130　東京都墨田区本所4-19-3 アサイビル7F

SEGASATURN MAGAZINE BOOKS

© NEC Interchannel, Ltd. LICENCED BY HEADROOM

誕生S パーフェクトガイド

スーパーアイドルを育てよう!

SEGASATURN MAGAZINE 編集部 編

伊東亜紀・藤村さおり・田中久美の3人組のアイドルのマネージャーとなって、2年間のスケジュール調整を行い、アイドル新人賞を目指す。そのシミュレーション過程を、わかりやすく、豊富なデータとともに、解説。

A5判・96ページ 定価1,100円

好評発売中!

月花霧幻譚～TORICO～ オフィシャルガイド

◎セガ公認の独占オフィシャルガイド
◎全編をフォローする完全攻略マップ
◎ミステリー作家竹本健治氏による書き下ろし
◎人気声優、子安武人氏インタビュー
◎ミュージシャン、野見祐二氏インタビュー

SEGASATURN MAGAZINE 編集部 編

セガサターン用アドベンチャーゲームソフト、「月花霧幻譚～TORICO～」のセガ公認の独占オフィシャルガイド。全編をフォローする完全攻略マップを掲載するほか、ミステリー作家竹本健治氏による書き下ろし短編「蝶の弔い」収録。人気声優、子安武人氏や、ミュージシャンの野見祐二氏のインタビューも掲載。

B5判・96ページ 定価1,100円

8月上旬発売予定!

定価は税込みです
お近くの書店でお求めください

ソフトバンク株式会社/出版事業部
販売局 tel.03-5642-8101
SOFT BANK

SEGASATURN
推奨年齢
年齢制限
18才以上
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

#01 "闇の扉"

物語は、ある少女の壮絶な"死"から始まった……。
恐怖と謎が渦巻く学園内で、
次から次と信じられない出来事が展開する。

さあ、あなたも闇の扉を勇気をもって開き、
今まで体験し得なかった未知の世界を、
少しだけ覗いてみませんか……。

※写真は開発中の画面です。実際と異なる場合がありますのでご了承ください。

豪華声優陣

上田祐司

宮村優子

氷上恭子

かないみか

緒方恵美

若本規夫

折笠　愛

'96年8月9日発売予定　予価6,800円(税別)

セット内容

★ゲームソフトCD-ROM
★原画&設定資料集
●MUSIC CD　♪作詞・作曲・編曲／原田真二
♪オープニング「Love Miracle」 vo／氷上恭子
♪エンディング「Everlasting Love」 vo／氷上恭子（デュエット）

発売元：株式会社 ソネット・コンピュータエンタテイメント
〒169 東京都新宿区高田馬場4-6-6カスケード璃(タマ)2F TEL.03-5389-5120

SEGA SATURN
季節最盛
夏麻雀。
CD-ROM
デジタル写真集
のオマケ付!
Cebu Island
セブ アイランド
'96
麻雀狂時代
勝負の舞台はフィリピン・セブ島。
南国の風と共にお相手をするのは、
グラビア・Vシネマ等で活躍中の
グラビアクイーン Vシネマクイーン レースクイーン
青沼ちあさ・野本美穂・麻木杏子
の3人。かなり本格的な真剣勝負
で、ちょっとHなお楽しみシーン
獲得をめざせ!
好評発売中!!
標準価格8,800円(税別)
推奨年齢
年齢制限
18才以上
マイクロネット
Micronet CO., Ltd.
〒064 札幌市中央区南10条西15丁目ビッグビル3F Tel.011(561)1370

めざせアイドル★スター!!

夏色メモリーズ 麻雀編

9/13
発売予定
6,800円
(税別)

藤原 れい
野本 かおり
関根 敏江
(RINSE)
五十嵐 絵美
(RINSE)
山田 杏実

フレッシュ・アイドル8人集結!

正統派2人打ち麻雀ゲーム!

夏だ!水着だ!美少女だ!

若さあふれる美少女の、さわやかな映像に、ハイレゾモードによる美少女写真を多数収録!

アイドル★スターを目指して集まった、美少女を待っていたオーディション最終決戦！ 審査方法は何と麻雀勝負！ あなたは、お気に入りの美少女をアイドル★スターにすべき、他の美少女に勝ち抜かなければならない！

小代 恵子
遠山 かすみ
太田 優紀

INFORMATION

●テーマソング・CDシングル
ゲームに先駆け、先行発売!

「SUMMER CHANCE!」
「夏色のメモリー」
エクセルトーン・ミュージック

歌:RINSE
8/21
発売予定

推奨年齢
年齢制限
18才以上

北部通信工業株式会社
〒101 東京都千代田区外神田6-11-11
お問い合わせ：Tel.03-3836-0527 (月~金/13:00~16:00)

求ム！
読者。
SOFT BANK

好評発売中!

電脳戦機バーチャロン
オペレーティングマニュアル

A2判ポスターつき!

AB判・200ページ/定価1,500円

誕生S
パーフェクトガイド

セガサターンマガジン編集部◎編

A5判・96ページ/定価1,100円

アイドルファイト
スーチーパイII
OVAファンブック

株式会社ジャレコ◎監修
初版特典、豪華プレゼントつき!

A4判/定価1,800円

ワイプアウト
パーフェクトガイド

セガサターンマガジン編集部◎編

A5判・80ページ/定価980円

スーパーリアル麻雀PVI 原画&設定資料集
A4判
株式会社セタ◎監修/田中良◎画
濡れても大丈夫な、大型ピンナップつき
予価2,000円　8月下旬発売予定!

蓬萊学園DX3
A5判
予価1,800円　8月下旬発売予定

アセンダンシー 公式パーフェクトガイド
A5判
定価1,800円　7月下旬発売

ファイナルロマンス
公式設定資料集
A4判
予価2,200円　8月下旬発売予定

鉄拳2 パーフェクトガイド
AB判
定価1,600円　8月中旬発売予定

月花霧幻譚～TORICO～
オフィシャルガイド
B5判
定価1,100円　8月上旬発売予定

ファイアーエムブレム
～聖戦の系譜 スーパーガイド
A5判
定価880円　8月上旬発売予定

スーパーマリオ64
おたすけガイド
A5判
予価640円　8月中旬発売予定

ナムコミュージアム VOL.3
パーフェクトガイド
A5判
定価980円　8月中旬発売予定

慶応遊撃隊・活劇編
攻略&設定資料集
B5判・サターン版CD-ROMつき
定価2,500円　8月下旬発売予定

相沢美良アートワークス
～ギリシャ・ローマ女神
A4判　予価2,000円　8月下旬発売予定

OverBlood オフィシャルガイド
A5判
予価1,200円　8月下旬発売予定

■定価は税込みです　■お近くの書店でお求めください

ソフトバンク株式会社/出版事業部
販売局tel.03-5642-8101

8月中旬
発売予定!

ファイアーエムブレム ～聖戦の系譜 スーパーガイド

© 1996 Nintendo

冒険企画局 著

1. 盛りだくさんなキャラクターデータファイル!

プロフィール、持たせたい武器＆アイテム、レベルアップのコツ、恋人候補、クラスチェンジ関連のパラメータ、最後のセリフなどを収めた、キャラクター大図鑑!

2. シグルド編、セリス編の全マップ、完全攻略!

マップごとの戦略はもちろん、仲間になるユニット、手に入るアイテム、登場する敵ユニット、会話イベント、城制圧前にすべきことなどのデータを満載!

3. 基本なくして応用はあり得ない! 戦術解説!

自軍の移動や布陣、戦闘のポイント、お金の分配、愛のテクニックなどなど、ゲーム全体にかかわる部分もバッチリ解説! はじめての人も、これで安心!

4. やっぱりデータは表形式! 豆知識もあるよ!

武器やアイテム、スキル、ユニットの成長率、闘技場などのデータは、巻末に表として掲載。さくいんも用意したので、ちょっとしたときに、すごく便利!

A5判･160ページ　定価880円

誰よりも早くマリオを解きたい君に

スーパーマリオ64 おたすけガイド

驚異の新世代3Dアクションゲーム「スーパーマリオ64」。
またもやクッパにさらわれたピーチ姫を助けに、マリオが3Dの世界を駆け回る。
多彩なアクション･さまざまなテクニック･マップ攻略の手順をすべて網羅し、
さらに禁断の隠しコースとエキストラコースまで紹介する。

A5判･96ページ
予価640円
"64だから640円!"

8月中旬発売予定!

© 1996 Nintendo

定価は税込みです
お近くの書店でお求めください

ソフトバンク株式会社/出版事業部
販売局 tel.03-5642-8101

SOFT BANK

CONTENTS

セガサターンマガジン
1996年8月9日号 Vol.13

SEGASATURN PRESS!

CG作製：ソニックチーム（セガ・エンタープライゼス）

カバーデザイン：村田雅英(Stone Age)

GAME INDEX

PIONEER LDC
SEGASATURN
美女います

夏休みの思い出はセガのテーマパークで
ジョイポリス臨海副都心に誕生!

1

2

3

4

7月12日、セガの大型屋内テーマパーク「ジョイポリス」が東京・台場にオープンした。これまでのノウハウを結集した新開発のアトラクションが9機登場(全11機種)。中でも、スノーボード感覚の2人乗りライド「ハーフパイプキャニオン」(写真①)や、ボブスレーをモチーフにした通信対戦レース「パワースレッド」(写真②)、そして実際は13mの高低差がその10倍に感じるという重力体感アトラクション「タイムフォール」などはおススメ。当然、セガの最新アーケードゲームもフロアにならんでいるし(写真③)、オリジナルグッズを扱う「ソニック&テイルス」(写真④)も注目。入場料は500円、年中無休(10:00〜23:30)だ。

お台場の行き方はもう知ってる!?

新橋発の東京臨海新交通を使い「お台場海浜公園」駅下車2分。新木場から出ている東京臨海高速鉄道でなら「東京テレポート」駅より徒歩5分。自動車の場合は首都高速の台場、または有明ランプを出て3〜4分だ。

●真説サムスピはハードを超えたストーリー

移植が決定した「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」は、TOYショーで3ハードにわたる展開がが発表された。サターン版はネオジオCD版の2本のシナリオのうち「妖花慟哭之章」にオリジナル要素を加えたものと、新バージョン「鬼都封滅之章」の2本を収録。ネオジオCD版の業務用スペックをほぼ完全移植、格闘ゲームに匹敵するバトルも堪能できる。

サターン版は年内発売予定。これ1本でも十分遊べるけど、サムライファンならネオジオCD版と(9月末発売予定)PS版も併せてプレイしてみては?

ネオジオCD版には「邪天降臨之章」と「妖花慟哭之章」が入る。

●「ときめき」の新作ジグソーパズル発売!

サターン版も大好評の「ときめきメモリアル」。オリジナルイラストによるジグソーパズルに、写真の500ピースタイプ(2,000円)や、これまでになかった紐緒、清川、鏡、館林の108ピース版(1,000円)が加わった。また、パソコン(Windows95)ユーザーのためのスクリーンセーバー「きらめき宝石箱」(4,800円)も9月発売。

●ぷよ、そしてEvaのジグソーはやのまんから

人気ゲーム「ぷよぷよ」とこれまた人気アニメ「新世紀エヴァンゲリオン」のキャラクターを用いたジグソーパズルが発売されるぞ。「ぷよぷよ」は合計8種類が7月22日に、「エヴァンゲリオン」は発売中のものが3種類、第2弾が7月29日に2種類が、また「バーチャファイター」の4キャラも7月29日に発売だ。お問い合わせは、㈱やのまん(代表:03-3625-1146)へ。

機能で！ 価格で！ デザインで！
こんなに豊富なサターン用コントローラー

ソフトラインナップが300本を超えたサターン。入力装置も純正のコントロールパッド（2,500円）やコードレスパッドはもちろん、ライセンシィからもさまざまなタイプが発表されている。

今回、アスキーから「ファイタースティックX」の後継機が、そしてホリ電機からは1,500円という低価格のパッドが発売される。また、格闘ゲームには便利なコマンド登録機能を持ったオプテックのコントローラーも好評だ。この他、セガからは新型の「バーチャスティック」（5,800円）も登場。用途や、好みのデザイン、それに予算で自分にピッタリのコントローラーを選んでみよう。でも、パッケージにサターンマークがない未承認のものには注意。

マルコンも「ナイツ」といっしょなら2,800円

まったく新しい操作感を味わえる「マルチコントローラー」。もっと多くのユーザーに体験してほしいと、セガでは8月20日まで「セガマルチコントローラーキャンペーン」を実施。期間中、「ナイツ」を購入した場合、通常3,800円のマルチコントローラーを2,800円で買うことができる。詳しくはセガお客様相談センター（0120-012235）まで。

ファイタースティックX ZERO2
アスキー／8月9日発売／3,900円

スティック部にマイクロスイッチ採用。連射機能などは排し、格闘ゲーム専用をアピール。「サイキョーシール」と「ストZERO2」のキャラカードが付く。

ホリパッドSS
ホリ／8月2日発売／1,500円

純正パッドと同じシンプルな作りだが、コストダウンによりさらに1,000円も安い。操作感も従来の「ファイティングコマンダーSS」から改善されフィット感抜群。多人数対戦用にいかが？

SSプロコマンダー
オプテック／発売中／3,680円

SS拡張メモリーパック（別売）を使えば最大126のコマンドを登録可能。その入力も、大型液晶画面で簡単だ。オート・高速・中速の連射機能、スローモーション機能も搭載。格闘モノに。

3名にプレゼント

オプテックが「SSプロコマンダー」を抽選で3名にプレゼントしてくれる。希望者はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・職業を明記し、〒103　中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク㈱セガサターンマガジン編集部「SSプロコマンダープレゼント」係まで（8月8日の消印まで有効）。

BRAVE STORY TRF
エイベックス／1,000円

発売中

何度も耳にした「HONDAライブ・DIO」のCM曲、TRF期待の最新シングルがついに発売。この夏、話題がたえなさそうな彼女たちをチェック//

マシンガンをぶっ放せ－Mr.Children Bootleg－ Mr. Children
トイズファクトリー／1,200円

8・8発売

6/24に発売されたアルバム「深海」が、メガヒットのミスチル。早くもニューシングルをリリース、しかも3曲入っているぞ。これはお得／

Pop-in Bags
トイズファクトリー／2,000円

発売中

ティーンズファッション誌で現役バリバリのモデルが繰り広げるノリまくりの音の世界。雑誌も歌も、いつもあこがれの先にいます。

ときめきメモリアル piano collection
キングレコード／3,000円

8・7発売

サターン版が発売されて間もない「ときめき」。ゲーム中に流れる音楽が、ピアノアレンジで登場。優しく耳に残っていく音、正直言っていいです、これは。

時空探偵DD～幻のローレライ～オリジナルサウンドトラック
MEMレコード／2,000円

8・21発売

待ちに待っての発売となったソフトだが、オリジナルサントラも追って登場／ もう買ってプレイした人もやったことのない人もこれを聴いてDDの世界を味わおう。

スーパーリアル麻雀 PⅥ オリジナル・ゲームサウンドトラック
ビクターエンタテインメント／2,000円

発売中

あの名作シリーズの大ヒット麻雀ゲームがサントラになって発売。もちろんOPテーマもボーカル曲も収録／ 4人のかわいい女の子が歌ってくれるよ。

誕生S～Debut～ヴォーカル・コレクション
NECアベニュー／2,800円

発売中

ついにさおりちゃん、久美ちゃん、亜紀ちゃんが歌手デビュー// あなたの中で育っていった彼女たちの成長ぶりを確かめてあげてね。

ナムコ エレメカ大百科
ビクターエンタテインメント／2,000円

発売中

ジャケット写真を見てわかるとおり、大型筐体のなつかしいものから稼働中のものまでの音楽がたくさん詰まったアルバム。今まで記憶に残っていた曲もあるかも？

●「プラドルDISC VOL.1 木下優」の発売を記念して、7月28日の14:00から東京・秋葉原のソフマップ13号店で、「木下優 "1日店長" イベント」を開催する。当日は商品を購入したユーザーを対象にした握手会やトークショー、それにビンゴ大会などを予定。

DATA STATION

SEGA SATURN MAGAZINE セガサターンマガジン

セガサターンマガジンデータステーション

セガ周辺のデータ関係はコレでチェーック!!

SEGA SATURN SOFT SALES

年内一気に500万台！ 最新サターンソフトの売れ筋は？

ソフト売上げ SHOP DATA TOP 10

待望の夏休みに突入した今月、サターンではこの夏最大の話題作「ナイツ」が発売されたのを皮切りに、毎週のように話題作が目白押しだ！ 速報では、7月12日発売の「デカスリート」も売り切れ店続出で大好評だとか。ときメモ限定スペシャル版は買えたかな？

1位 NEW SOFT **NiGHTS（ナイツ）**
セガ／'96年7月5日発売／7,800円（マルコン同梱）・5,800円（ソフト単品）／ACT

13720 POINTS

新型コントローラー同梱パックはまさに即日完売状態。マルコン単品も大量入荷中だから、すぐに買うべし！

2位 NEW SOFT **月花霧幻譚～TORICO～**
セガ／'96年6月28日発売／6,800円（2枚組）／ADV

3001 POINTS

1位の「ナイツ」には差をつけられたけど、久々の本格アドベンチャー。竹本健治原案だが評判はもう一歩？

3位 NEW SOFT **ストライカーズ1945**
アトラス／'96年6月28日発売／5,800円／SHT

1701 POINTS

アーケードの硬派な移植ながら、派手さと痛快さが受けて好感触。地道に売れてるシューティングゲームだ。

4位 NEW SOFT **誕生S～Debut～**
NECインターチャネル／'96年6月28日発売／6,800円（18歳以上推奨）／SLG

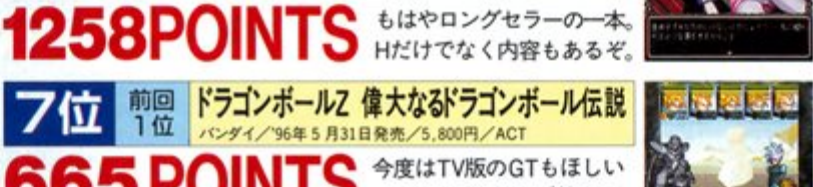
1691POINTS

知名度に反し売れ行きは予想外に低調？ 評価も中堅。

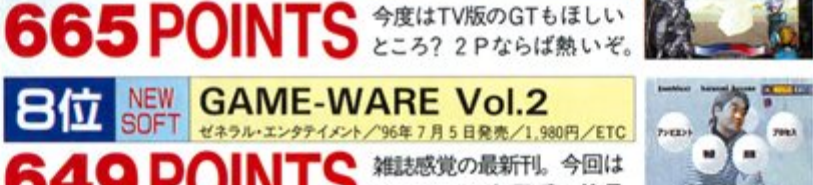
5位 NEW SOFT **餓狼伝説3～遙かなる闘い～**
SNK／'96年6月28日発売／6,800円／ACT

1584POINTS

アーケードの人気に比例してやや苦戦。キャラは豊富。

6位 前回2位 **野々村病院の人々**
エルフ／'96年4月26日発売／6,800円（X指定）／ADV

1258POINTS

もはやロングセラーの一本。Hだけでなく内容もあるぞ。

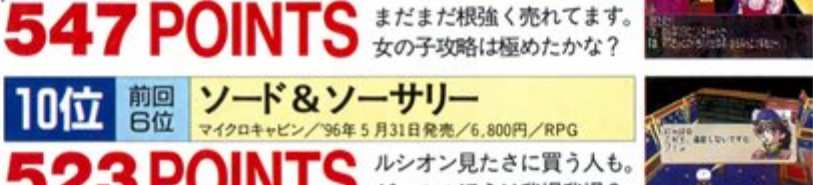
7位 前回1位 **ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説**
バンダイ／'96年5月31日発売／5,800円／ACT

665 POINTS

今度はTV版のGTもほしいところ？ 2Pならば熱いぞ。

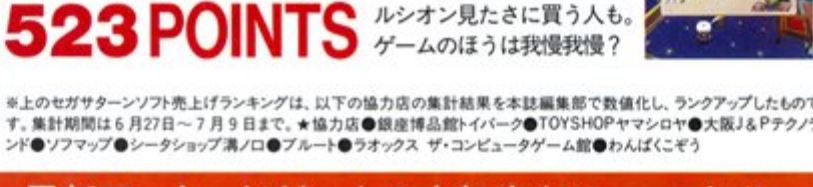
8位 NEW SOFT **GAME-WARE Vol.2**
ゼネラル・エンタテイメント／'96年7月5日発売／1,980円／ETC

649 POINTS

雑誌感覚の最新刊。今回はVFコミックと細野氏に注目。

9位 前回4位 **きゃんきゃんバニー・プルミエール**
キッド／'96年4月5日発売／5,800円（成人指定）／ADV

547 POINTS

まだまだ根強く売れてます。女の子攻略は極めたかな？

10位 前回6位 **ソード＆ソーサリー**
マイクロキャビン／'96年5月31日発売／6,800円／RPG

523 POINTS

ルシオン見たさに買う人も。ゲームのほうは我慢我慢？

※上のセガサターンソフト売上げランキングは、以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は6月27日～7月9日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●TOYSHOPヤマシロヤ●大阪J＆Pテクノランド●ソフマップ●シータショップ溝ノ口●ブルート●ラオックス ザ・コンピュータゲーム館●わんぱくこぞう

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新アーケードゲームの人気度をチェーック!!

ビデオゲーム SHOP DATA TOP 5

各関連記事でも書いているけれど、なんと東京ジョイポリスでは、開発中の「バーチャファイター3」がもう遊べてしまうのだ。日々画面や技も変わっているそうだけど、この夏から秋はこの話題で一色になるかも。9月のAMショーでは次の世代の大物が続出しそう？

① バーチャファイター2

超大ヒットはまさにゲーム史を変えた。この秋「3」に交代か。

② 電脳戦機バーチャロン

CHECK GAME!

巷の対戦台はレベルが高すぎ？ そろそろ「2」の話も出てくる？

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	1	バーチャファイター2	セガ
2	2	電脳戦機バーチャロン	セガ
3	4	ストリートファイターZERO 2	カプコン
4	3	ラストブロンクス 東京番外地	セガ
5	7	鉄拳2	ナムコ

★調査協力店●キャンディ東大阪●ゲームファンタジア渋谷店●六本木GIGO●池袋GIGO●パセラ●心斎橋GIGO

SEGA SATURN WANT TO CONVERT
実現するか？ セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

移植希望 USER DATA TOP 20

夏のラインナップが出そろった今、今度は何が出てくるのか気になるところだよね。今回は、アーケードで好評稼働中の「ラストブロンクス」がいきなり1位に浮上してるけど、そろそろ移植発表のされるタイトルがいろいろあるかも。目が離せないのはこれからだ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	7	ラストブロンクス東京番外地	セガ VG	78
2	2	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア SFC他	77
3	1	バイオハザード	カプコン プレイステーション	68
4	4	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス SFC他	56
5	3	スレイヤーズ！	バンプレスト パソコン	46
6	5	同級生2	エルフ パソコン	32
7	8	鉄拳シリーズ	ナムコ VG他	30
8	10	ああっ女神さまっ	バンプレスト パソコン	25
9	16	下級生	エルフ パソコン	24
10	17	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	23
11	9	ファンタシースターシリーズ	セガ メガドライブ他	22
12	20	ガンブレードNY	セガ VG	21
13	19	ソニック・ザ・ヘッジホッグシリーズ	セガ メガドライブ他	20
14	25	ナムコミュージアムシリーズ	ナムコ プレイステーション	19
15	27	レイストーム	タイトー VG	18
16	11	バーチャストライカー	セガ VG	16
17	12	サイキックフォース	タイトー VG	14
18	29	スカイターゲット	セガ VG	13
19	14	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト SFC他	11
20	22	エイリアンVSプレデター	カプコン VG	10

9 下級生

実現度40％（？）

13人の女の子との恋愛を楽しめるエルフの最新作。大ヒット中だけに確率は高いかも？

17 サイキックフォース

実現度15％（？）

PSで発売されるタイトーの3Dサイキック対戦ゲーム。こちらはちょっと確率低そう。

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT
絶好調のセガサターン人気ソフトをチェーック!!

期待の新作 USER DATA TOP 15

発表以来、前号まで1位の座にいた「電脳戦機バーチャロン」を抜いて、今号は「サクラ大戦」がついに1位に／ 上位3位は、どれも僅差だから、次号以降どう順位が転ぶかは非常に興味深いところだぞ。

1位 前回3位 サクラ大戦
セガ／9月発売予定／価格未定（2枚組）／ADV

414 POINTS

ついに1位を奪取！

待望の1位を初めて獲得した9月の話題作「サクラ大戦」。ヒロインとのやりとりで変化するゲーム展開は、熱くなること必至だぞ。

2位 前回1位 電脳戦機バーチャロン
セガ／発売日未定／価格未定／ACT

411 POINTS

夏の公開を待て！

8月の東京ゲームショーでは、遊べるバージョンも出展予定との噂のある「バーチャロン」。気になる内容とデキは？ しばし待て／

3位 前回6位 EO（エネミー・ゼロ）
ワープ／今秋発売予定／6,800円（4枚組）／MOV

407 POINTS

驚異のムービーに注目！

サターンのムービー映像の良さを証明してくれそうな「EO」。ゲームというより、もはや映画といえそうだ。夏以降画面も出るかな。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	2	ファイティングバイパーズ	セガ／8月30日	380
5	4	バーチャコップ2	セガ／発売日未定	337
6	5	ストリートファイターZERO 2	カプコン／9月14日	327
7	10	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店／今秋予定	260
8	9	同級生～if～	NECインターチャンネル／8月9日	259
9	11	天外魔境 第四の黙示録	ハドソン／発売日未定	247
10	8	バーチャファイターキッズ	セガ／7月26日	243
11	12	機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー	バンダイ／9月下旬	215
12	13	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	サンソフト／8月9日	214
13	14	ラングリッサーⅢ	メサイヤ／9月13日	202
14	16	ソニック・ザ・ファイターズ	セガ／発売日未定	198
15	17	タクティクス オウガ	リバーヒルソフト／発売日未定	185

CHECK!

11 機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー

3部作で迫る初代ガンダムの外伝。新モビルスーツも登場。

21 ポリスノーツ

発売が待たれるコナミの定番。渋いシナリオに注目だ。

※上のデータのポイントは7/12号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

※「電脳戦機バーチャロン」の画面はアーケード版のものです。

読者参加型企画

セガサターン読者レース

ALL SOFT READERS CHECK!

SEGA SATURN ™

発売済みの全サターンソフトを読者のみんなからの投票で、リアルタイムにランキングする読者レースのコーナー。ついに首位交代劇もあって、この夏は熱いぞ。

Vol.26

このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。
(今号の締め切りは8月6日、当日消印有効です)

⬇オッズ表サターンA

7月19日現在発売済み
サターンソフト総本数：299本

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切り捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。
※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	新	NiGHTS(ナイツ)	ACT	9.8155
2	1	バーチャファイター 2	ACT	9.5457
3	2	アイドル雀士スーチーパイⅡ(X指定)	TAB	9.3578
4	3	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2476
5	4	セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9.2247
6	5	バーチャコップ	SHT	9.1767
7	6	バーチャファイター	ACT	9.1428
8	8	レイヤーセクション	SHT	9.1173
9	7	ヴァンパイアハンター	ACT	9.1151
10	新	ストライカーズ1945	SHT	9.0625
11	10	ワールド アドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～	SLG	9.0427
12	9	魔法騎士レイアース	A·RPG	9.0415
13	12	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	SHT	9.0057
14	11	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.9822
15	13	プリンセスメーカー 2	SLG	8.943
16	17	ダライアス外伝	SHT	8.9269
17	14	野々村病院の人々(X指定)	ADV	8.9184
18	15	真・女神転生 デビルサマナー	RPG	8.889
19	16	バーチャファイター リミックス	ACT	8.8811
20	18	ドラゴンフォース	SLG	8.7874
21	19	パンツァードラグーン	SHT	8.7707
22	21	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	PIN	8.7404
23	20	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(新システム対応)	ACT	8.7277
24	22	デイトナUSA	RAC	8.6831
25	31	三國志 英傑伝	SLG	8.6666
26	23	ストリートファイターZERO	ACT	8.6643
27	24	信長の野望・天翔記	SLG	8.6509
28	26	THOR～精霊王紀伝～	A·RPG	8.6465
29	25	ビクトリーゴール'96	SPT	8.6323
30	27	メタルブラック	SHT	8.6097
31	29	マスターズ 遙かなるオーガスタ 3	SPT	8.5298
32	28	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.5027
33	30	スーパーリアル麻雀PV(X指定)	TAB	8.5024
34	37	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.4583
35	32	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	ETC	8.4433
36	33	ガンバード	SHT	8.4378
37	新	おまかせ／退魔業(セイバーズ)	ADV	8.4166
38	34	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	SPT	8.3778
39	35	スーパーリアル麻雀グラフィティ(X指定)	TAB	8.3562
40	36	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.3543
41	38	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～	ETC	8.3125
42	65	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	ACT	8.2857
43	39	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.2841
44	40	X-MEN CHIDLREN OF THE ATOM	ACT	8.2754
45	47	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう／	SLG	8.2745
46	41	3×3EYES～吸精公主～S	ADV	8.2681
47	43	極上パロディウスだ／ DELUXE PACK	SHT	8.2577
48	46	アイドル雀士スーチーパイ リミックス(X指定)	TAB	8.244
49	45	ぱくぱくアニマル～世界飼育係選手権～	PUZ	8.2385
50	42	七つの秘館	ADV	8.196
51	64	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	SPT	8.1923
52	44	2度あることはサンドア～ル	PUZ	8.1879
53	49	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション(18歳以上推奨)	SLG	8.1804
54	51	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1582
55	54	メタルファイター♥MIKU	ADV	8.1232
56	48	アンジェリークSpecial	SLG	8.1224
57	52	The Tower	SLG	8.104
58	53	峠KING THE SPIRITS	RAC	8.1028
59	新	金沢将棋	TAB	8.0909
60	57	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	ETC	8.0909
61	71	水滸演武～風雲再起～	ACT	8.0869
62	58	F-1 Live Information	RAC	8.0678
63	60	MYST	ADV	8.0565
64	56	Wizards' Harmony	SLG	8.042
65	59	機動戦士ガンダム	SHT	8.0373
66	55	FEDA リメイク／～エンブレム・オブ・ジャスティス～	SLG+RPG	8.0
67	63	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	ETC	7.9852
68	69	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	7.9666
69	61	スーパーリアル麻雀PⅥ(X指定)	TAB	7.9649
70	新	誕生S～Debut～(18歳以上推奨)	SLG	7.9565
71	74	ザ・ホード	SLG	7.9545
72	73	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	ETC	7.9482
73	70	アイルトン・セナ パーソナルトーク～Message for the Future～	ETC	7.9462
74	72	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	ETC	7.9428
75	68	プロ麻雀 極S	TAB	7.9393
76	62	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	ACT	7.9333
77	83	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.9062
78	67	スナッチャー	ADV	7.8947
79	77	宝魔ハンターライム Perfect Collection(18歳以上推奨)	ETC	7.8695

◎新着超本命馬紹介 ついに「VF2」を撃墜／ 史上最高オッズで1位登場／

1着 NEW SOFT **NiGHTS(ナイツ)**

セガ／'96・7・5
7,800円(マルコン同梱)／ACT

全投票平均点 **9.8155**
本誌の平均点 **9.66**

サターンというハードの懐の深さを認識させられる1本。とにかく背景の雰囲気がものすごく良い。それ以外にも臨場感あふれるQサウンド、懐かしさを漂わせるBGM、日差しを実感できる光源処理などによって見事な空間が作り上げられている。泣きたいくらいに背筋をゾクゾクさせる感覚は近年まれに見る傑作といえる。ソニックチームに感謝。（福島県・渡辺敦弘・22歳）ゲーム的にはソニックのノンストップ性の完成体と言えるが、そんなことよりすべてが新しい感覚で満ちており、ただただ圧倒させられる。キャラクターも日本人に親しみやすいし、ムービーもかなり突っ込んだ内容ながらセリフやテキストに頼らずに、上品な仕上がりでゲーム本編に寄与している。不満なのは限定同梱パックの出荷の少なさか。（千葉県・吉田修治・23歳）夢の世界というテーマはまさにゲームにうってつけ。そのため、すんなりゲームにはまれるので、自然と感情移入できる。ドリーム4からエンディングにかけての演出には感動しまくり。（埼玉県・岸野文久・28歳）1つのドリームをクリアするごとにタイトル画面にもどってしまって、ストーリーの連続性を感じられない。だが、既成概念に捕らわれない新しいタイプのゲームと思えばそれも許せる。ボス戦など難しいところもあるけど、とにかく「飛ぶ」のが楽しいゲーム。人がやっているのを見てもおもしろそうに見えるのも、サターンにとっていいと思う。（北海道・菊地雅章・25歳）浮遊感覚は思った以上に病みつきになる。華麗なプレイを心がけるほど高得点につながるというゲームシステムにも好感が持てる。幻想的、かつ感動的な物語性、世界観、などはディズニーや宮崎アニメにも匹敵する。（東京都・本多常能・25歳）エンディングを見て涙が出て、何か優しい気持ちにさせてくれました。美しいストーリーがすごくいいです。（エンディングの歌詞をサタマガに載せてほしい）（三重県・長谷浩司・20歳）

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
80	76	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.8684
81	75	Dの食卓	ADV	7.8678
82	50	ウイニングポスト 2	SLG	7.8484
83	98	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～(X指定)	TAB	7.8333
84	80	ビクトリーゴール	SPT	7.7933
85	66	くるりんPA／	PUZ	7.7857
86	82	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.7671
87	84	三國志Ⅳ	SLG	7.7667
88	87	ソード＆ソーサリー	RPG	7.7647
89	88	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント	ETC	7.7578
90	85	ぷよぷよ通	PUZ	7.7547
91	86	出たなツインビーヤッホー／ DELUXE PACK	SHT	7.7362
92	79	将棋まつり	TAB	7.7333
93	89	サンダーストーム＆ロードブラスター	ACT	7.7058
94	91	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	ETC	7.6896
95	97	DX人生ゲーム	TAB	7.6894
96	90	シムシティ2000	SLG	7.6798
97	93	リグロードサーガ	RPG	7.6546
98	96	テーマパーク	SLG	7.6545
99	95	ウイニングポストEX	SLG	7.6543
100	78	RAY MAN レイマンよ／エレクトゥーンを救え／	ACT	7.625
101	100	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	ACT	7.6133
102	102	RAMPO(18歳以上推奨)	ADV	7.5931
103	92	ゴジラ―列島震撼―	SLG	7.5923
104	107	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR(X指定)	TAB	7.5918
105	104	My Best Friends～st.アンドリュー女学園編～(X指定)	PUZ	7.5882
106	120	疾風魔法大作戦	SHT	7.5882
107	101	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.5866
108	103	ROBO・PIT	ACT	7.5689
109	113	ウィザードリィⅥ＆Ⅶ コンプリート	RPG	7.5555
110	106	SIDE POCKET 2 ～伝説のハスラー～	TAB	7.5535
111	109	水滸演武	ACT	7.5394
112	108	上海 万里の長城	PUZ	7.5392
113	新	月花霧幻譚～TORICO～	ADV	7.5384
114	110	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.5294
115	94	ギャラクシーファイト～ユニバーサル・ウォリアーズ～	ACT	7.4901
116	116	リンクル・リバー・ストーリー	A·RPG	7.4861
117	81	シーバス・フィッシング	SLG	7.4761
118	130	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.45
119	105	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	ACT	7.4461
120	117	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	ACT	7.4319
121	99	エアーマネジメント'96	SLG	7.4285
122	137	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.4285
123	118	アイドル雀士スーチーパイSpecial(MA18)	TAB	7.4276
124	114	THE野球拳スペシャル～今夜は12回戦～(18歳未満お断り)	ETC	7.421

注目の首位戦線 夏の切り札「ナイツ」1位に

今年Vol.1で初登場以来、12号連続で無敵の強さを誇ってきた「VF2」を抜き、堂々1位を獲得した「ナイツ」。初登場オッズも「VF2」の初登場9.7972を抜き去る驚異的な高オッズを樹立。一部の予測を上回る非常に高いユーザー評価を得たようだ。だが、読者レースの勝負は2回目以降。瞬間風速に終わるか、真の王者となれるか、次号こそ必見だ//

オッズ表 サターン B寸評

夏は「海岸物語」／ 最下位怪談帝王を倒し新女王に／

首位に続き、今後は最下位争いでも突然の波乱／ 最下位帝王の座を奪還してから13号連続玉座にいた学校の怪談帝王が、海岸物語女王に不意をつかれよもやの敗退。こちらも巻き返しなるか？

【まずは前号当選者発表／】「たいっちょー／　前号でランクインしてなかった月花霧幻譚の結果発表ですぅっ／」「おお、そうかそうか、わしゃ何着と予想しとったかの?」「46着ですぅ／」「結果はどうよ」「次のページを見ての通り!13着ですぅっ」「……予想屋の奴は?」「32着ですぅ」「ダハハハハハ、わしの勝ちぢゃの」「……。はい、当選者は神奈川県・北条智也くん、北海道・松田伸行くん、広島県・相沢貴子さんです」

SEGA SATURN READERS RACE

⬇オッズ表サターンB

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から2〜3カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
125	135	日灼けの想い出＋娘くり	PUZ	7.421
126	112	GOTHA II〜天空の騎士〜	SLG	7.4166
127	115	麻雀同級生Special(X指定)	TAB	7.4083
128	122	ブルーシード〜奇稲田秘録伝〜(18歳以上推奨)	RPG	7.3886
129	124	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.3793
130	121	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3766
131	123	でろ〜んでろでろ	PUZ	7.375
132	111	提督の決断II	SLG	7.3636
133	119	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	7.35
134	127	ブルー・シカゴ・ブルース(18歳以上推奨)	ADV	7.3488
135	126	スチームギア★マッシュ	ACT	7.34
136	132	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜影丸〜	ETC	7.3214
137	151	ゲームの達人2	TAB	7.3076
138	125	きゃんきゃんバニー・プルミエール(成人向け)	ADV	7.2901
139	128	バトルモンスターズ(18歳以上推奨)	ACT	7.2891
140	129	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.2884
141	131	ヴァーチャルハイドライド	A-RPG	7.2296
142	新	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジェフリー・マクワイルド〜	ETC	7.2083
143	133	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	7.196
144	134	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	7.1538
145	143	SEGA AGES VOL.1 クイズ宿題がタントアール	QIZ&PUZ	7.1379
146	136	首領蜂(ドンパチ)	SHT	7.1142
147	138	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1028
148	141	永世名人	TAB	7.0851
149	142	サンダーホークII	SHT	7.081
150	144	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.0666
151	161	ダライアスII	SHT	7.0588
152	145	ゲームの達人	TAB	7.0277
153	149	QUOVADIS(クオ・ヴァディス)	SLG	6.9609
154	147	輝水晶伝説アスタル	ACT	6.9562
155	148	海底大戦争	SHT	6.923
156	150	柿木将棋	TAB	6.8953
157	146	ときめき麻雀パラダイス〜恋のてんぱいビート〜(X指定)	TAB	6.8552
158	152	闘神伝S	ACT	6.8527
159	139	ロックマンX3	ACT	6.8055
160	154	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.8053
161	162	バーチャルオープンテニス	SPT	6.7857
162	153	シャイニング・ウィズダム	A-RPG	6.785
163	157	爆れつハンター	ADV	6.7826
164	140	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.7692
165	155	AI将棋	TAB	6.75
166	156	EMIT Vol.1〜時の迷子〜	ETC	6.7187
167	160	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.6851
168	159	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2(X指定)	TAB	6.6839
169	新	餓狼伝説3〜遙かなる闘い〜	ACT	6.6666
170	158	バーチャフォトスタジオ(X指定)	SLG	6.6666
171	163	EMIT Vol.2〜命がけの旅〜	ETC	6.6666
172	166	天地無用！ 魎皇鬼ごくら(CD-ROM for SEGA SATURN(X指定)	ETC	6.6666
173	165	四柱推命ピタグラフ	ETC	6.647
174	167	ぐっすんおよよS	PUZ	6.6363
175	164	ハングオンGP'95	RAC	6.6261
176	176	天地無用！ 魅御理温泉湯けむりの旅(18歳以上推奨)	ADV	6.6071
177	171	ブラックファイアー	SHT	6.5833
178	172	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	PUZ	6.5764
179	169	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.5757
180	174	ウイングアームズ〜華麗なる撃墜王〜	SHT	6.5644
181	173	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.5619
182	170	GRAN CHASER(グランチェイサー)	RAC	6.5549
183	180	マジカルドロップ	PUZ	6.5294
184	168	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ(通信ケーブル同梱／ソフト単品)	SHT	6.5
185	178	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	6.5
186	185	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.4705
187	175	BUG！ ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	6.4375
188	184	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.4347
189	177	実戦麻雀	TAB	6.4285
190	179	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.4002
191	187	麻雀ハイパーリアクションR(X指定)	TAB	6.2916
192	186	新・忍伝(18歳以上推奨)	ACT	6.2545
193	183	EMIT Vol.3〜私にさよならを〜	ETC	6.25
194	188	GOTHA〜イスマイリア戦役〜	SLG	6.1696
195	181	モータルコンバットII完全版(X指定)	ACT	6.12
196	182	バーチャルカジノ	TAB	6.0714
197	189	WanChai Connection(18歳以上推奨)	ADV	5.8356
198	192	湾岸デッドヒート	RAC	5.7833
199	190	Race Drivin'	SLG	5.7706
200	193	NINKU―忍空―〜強気な奴等の大激突！〜	ACT	5.76
201	191	麻雀天使エンジェルリップス(X指定)	TAB	5.75
202	199	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	5.6363
203	195	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	5.5581
204	196	麻雀嚴流島	TAB	5.5384
205	197	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5382
206	198	ダイダロス	SHT	5.53
207	201	ゲイルレーサー	RAC	5.4505
208	200	Break Thru！	PUZ	5.4285
209	194	結婚前夜(限定販売)	ETC	5.3863
210	202	TAMA	ACT	5.3619
211	203	QUANTUM GATE I〜悪夢の序章〜(18歳以上推奨)	ADV	5.3571
212	204	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.3571
213	205	球転界	PIN	5.0555
214	206	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.95
215	207	「占都物語」その I	ETC	4.9
216	208	バーチャルバレーボール	SPT	4.7594
217	210	〜制服伝説〜プリティファイターX(18歳以上推奨)	ACT	4.4161
218	209	ハットトリックヒローS	SPT	4.2857
219	211	熱血親子	ACT	4.1923
220	212	結婚〜Marriage〜	SLG	4.0392
221	213	DARKSEED(18歳以上推奨)	ADV	3.7945
222	215	学校の怪談	ADV	3.3988
223	214	麻雀海岸物語〜麻雀狂時代 セクシーアイドル編〜(18歳以上推奨)	TAB	3.1666

○新着本命穴馬紹介 予想以上の平均点を獲得した新旧穴馬3本だ。

10着 NEW SOFT ストライカーズ1945

アトラス／'96・6・28
5,800円／SHT

全投票平均点 **9.0625**
本誌の平均点 **7.66**

一見避け不可能に見える敵弾も、よく見ると必ず逃げ道がある絶妙な難易度が○。各機種で違った攻略ができるのも楽しく、何よりロード時間が皆無なので緊張感が切れないのが良い。各面がもう少し長ければ良かったが、まさに移植のお手本的なデキ。(東京都・今江竜啓・20歳)「ガンバード」では上下スクロールのみがオリジナルモードだったが、固定画面のモードが入って解消された。最初は簡単かなと思わせておいて、後半で鬼のように難しくなるのも飽きがこなくていい。特に2周目は別のゲームをやっていると思うほど、激烈に難しい。(東京都・齋藤広伸・19歳) 全面クリアしても総プレイ時間は15分弱とボリュームに欠けるがかえって集中できる。(大阪府・児玉誠・24歳)

37着 NEW SOFT おまかせ！退魔業(セイバーズ)

セガ／'96・2・23
5,800円／ADV

全投票平均点 **8.4166**
本誌の平均点 **7.33**

超がつくほど色モノであるが話はおもしろい。アニメと実写の融合も綺麗だし、肩のこらない内容もいい。このノリについていける人ならば間違いなく買いの1本。(秋田県・三浦栄悦・28歳) 特撮の作り込みは○、特にOPは見ごたえあり。(東京都・釜田浩司・29歳)

59着 NEW SOFT 金沢将棋

セタ／'95・11・24
7,900円／TAB

全投票平均点 **8.0909**
本誌の平均点 **5.66**

強いが、思考時間が長すぎる。登竜戦なんか一手打つのに20分はかかっている。これさえなければ1点プラスしたのに。10秒将棋は蛇足 (大阪府・香川隆・22歳) 人間っぽい指し手で強さも他を一歩リード。正統派として評価できる。(富山県・恒川正巳・31歳)

▲新着対抗単穴馬紹介 話題性はあった3作。結果のほうはもう一歩？

70着 NEW SOFT 誕生S〜Debut〜

NECインターチャネル／'96・6・28
6,800円(18歳以上推奨)／SLG

全投票平均点 **7.9565**
本誌の平均点 **7.0**

PCエンジン版と比べてゲームバランスがうまく改善されている。また、イベントをいろいろ増やしたことで、彼女たちをより「身近に」感じられるようになったのは高ポイント。特にバレンタインデーに本命チョコをもらったときは男冥利につきるというもの。ライバルがかなり手ごわくなったけど、3人への愛情が深まった分、俄然やる気になれた。(千葉県・安藤充謙・23歳) アイドル大賞取ったときに聴ける「トライアングルマジック」がPCエンジン版だとフルコーラス聴けたのにサターンではワンコーラスしか聴けなくてクリア時の感動が薄れてしまった。オープニングは良くなったが、それでもPCエンジンそのままな感じでもの足りなかった。(静岡県・遠山博之・29歳) なんといっても声優が豪華。もっとライバルたちと話せる機会があったらよかったのに。(大阪府・梶木豊仁・18歳)

113着 NEW SOFT 月花霧幻譚〜TORICO〜

セガ／'96・6・28
6,800円／ADV

全投票平均点 **7.5384**
本誌の平均点 **6.33**

ロード時間そのものはとても短いが、イベント間が長すぎていらいらする。様々なシステムは可も不可もなし。キャラがなんとなくまぬけで笑える。とりあえずビジュアルは進化しているが、セリフ再生機能もほとんど使う機会がなく、役にたっていないし、アイテムセレクト画面も、アイテムのビジュアルしか表示されず、カギなどはどれがどれだかわからなくなってしまう。ドラマチックなシナリオは○。(福岡県・柳原直樹・26歳) 霧の街の独特の雰囲気や知っている人なら部屋に入ってすぐにわかるアントニーの正体、状況によって変わっていくBGMなど、1枚目の「凶兆編」はじっくりと楽しめて、期待も膨らむのに、2枚目はあっという間に終わり拍子抜けしてしまう。マルチエンディングとはいえ、基本的には同じで残念。全体的にはレベルは高いほうだと思う。(北海道・菊地雅章・25歳)

169着 NEW SOFT 餓狼伝説3〜遙かなる闘い〜

SNK／'96・6・28
6,800円／ACT

全投票平均点 **6.6666**
本誌の平均点 **6.0**

かなり期待していたが、ロードの長さ (特にコンティニュー時) や処理落ち、キャラの粗い動きのために、ゲーム自体がつまらなくなってる。BGMが良かっただけにひどく残念。今後出すときはKOF並みのロードの速度を基本にしてほしい。そうすれば何度でもプレイする気になる。(大阪府・永木勇人・20歳) 移植度はほぼ完璧なのに、なぜツインアドバンスドロムシステムを使わなかったのだろう。(岩手県・太田健一・25歳) いまさら感が強い。ロードは長いし、動きもぎこちなくイマイチ。よほど3に思い入れがある人以外はリアルバウトを待ったほうがいいと思う。(兵庫県・田中宏政・18歳) ジャケットがいいのでつい買ってしまった。1人でも好きなキャラがいれば長く楽しめるだろう。(北海道・森信治・14歳) 格闘ゲームとしてはよくできていておもしろいが、ロード回数が多く、時間もプレイ時間よりも長い気がする。また、オプションの数が少ないのは残念。(福岡県・中野智弘・22歳)

【暑中お見舞い……】「ふむふむ、拝啓、誠に恐縮ですが、御社の会社案内、入社案内などの資料をご送付いただきたくお願い申しあげます。宜しくお願いいたします。敬具。…………隊長、どうやら就職活動の資料請求のようですよ」「サタマガ編集部に送られても、何にもならんぞ、おいっ」「練習のつもりですかねえ？」「ま、かくいうオレも終焉期の「Beep」に送った覚えがあるがの」「もしかして、意外と効果あるんすか？」

▲その他新着馬紹介

ようやくそろったCGポートレート。評判は？

142着 NEW SOFT **バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～**

セガ／'96・3・1
1,280円／ETC

全投票平均点	7.2083
本誌の平均点	―

最後に作られたCGだけに、実写映像との合成や、キャラクターのデキは、かなりレベルが高い。バラード調の光吉氏の曲も、好きになればなかなかハマれる。結構いろんな格好をしててオシャレなジェフリーが見れるのもファンなら○。（東京都・下田穣治・23歳）

⬇次回出走予定馬パドック情報

夏は新作ラッシュ／　ということで、規定の10票集まる前の前評判を締切直前に飛び込みチェックだ／

？着 デカスリート

セガ／'96・7・12
5,800円／SPT

予想オッズ	8.531
本誌の平均点	7.66

冷静に考えればかなりバカな操作なのだが、納得できるのが不思議。各競技ごとに要求される連打の速度や、ゲージ合わせのコツが微妙に違うため「10種競技」をやっている、というような説得力がある。（大阪府・増田哲志・27歳）　1つの種目だけ世界記録を目指すモードもあればよかった。（東京都・高木信隆・17歳）

？着 ソニックウィングススペシャル

メディアクエスト／'96・7・5
7,800円／SHT

予想オッズ	6.793
本誌の平均点	5.0

一見キャラゲーっぽいが、内容はいたって硬派。クリアすれば戦闘機が26機にもなるのが嬉しい。背景もお国柄の味が出ていていいが、もう少し見やすく、細かくしてほしかった。画面スクロールは滑らかだが、自機の動きがイマイチ鈍い。（石川県・岩田隼人・22歳）　横画面モードでも縦画面のゲームバランスと同じで作り込みの甘さが目立つ。（群馬県・関浩昭・24歳）

？着 犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは？～

イマジニア／'96・6・14
6,800円／ADV

予想オッズ	6.126
本誌の平均点	4.33

サウンドノベルの実写版。しかし実写＆女の子の水着シーンなどを売りにしているせいか、チュ○ソフトの同ジャンルと比べるとつらい。ページを戻しても字がゆっくり表示されるし、選択肢も少ない。音もイマイチあってない。唯一遊べる撮影モードも静止画なのでどこを撮っても同じで×。（岡山県・白神暁久・23歳）

場外馬券場　高級馬主の声

●某E社の有名タイトルとは、エポッ○社の「ドラ○○んRPG」とかだったりしたら、ちょっとイヤかも。でも、意外と良かったりして……。（千葉県・西条真一）
●「セガ・ラリー」がマルコンにも対応していた。結構扱いやすくてチョベリグーっす。（栃木県・南原正）
●SEGA AGESに「ジリオン」超希望／……でも、誰も知らなさそうだから、いいや……。（長崎県・千葉富雄）

セガサターンソフト総評　次号、夏のウェーブ第2波来襲／

夏休み目前の今回の読者レースだったが、今回は各場ゲートインといった感じで、上位下位ともに、大きな変化はなかった。だが、次号からは、いよいよ「ナイツ」をはじめ、「ときメモ」「ボンバーマン」など注目作のラッシュ開幕だ。首位戦線に異常あり!?

⬇オッズ表サターン周辺機器

順位	前回	セガサターン用周辺機器名	全投票平均点
1	新	セガマルチコントローラー（セガ／3,800円）	9.4545
2	1	リアルアーケードVF（ホリ／4,500円）	9.297
3	4	セガサターンコードレスパッド（セガ／4,800/2,900円）	8.8363
4	2	ファイティングスティックSS（ホリ／5,980円）	8.7055
5	3	バーチャガン（セガ／2,900円）	8.6914
6	5	ファイティングコマンダーSS（ホリ／2,480円）	8.4731
7	6	ファイタースティックX（アスキー／3,580円）	8.4054
8	7	セガサターンコントロールパッド（セガ／2,500円）	8.2664
9	9	アナログミッションスティック（セガ／7,800円）	7.8928
10	8	SSジョイパッドDX（ビック東海／3,280円）	7.88
11	10	シャトルマウス（セガ／3,000円）	7.6036
12	11	レーシングコントローラー（セガ／5,800円）	7.487
13	12	アスキーパッドX（アスキー／2,580円）	7.1282
14	13	サンサターンパッド（サンソフト／3,480円）	7.0242
15	15	SGトルネードパッド（イマジニア／2,980円）	6.6636
16	14	バーチャスティック（セガ／4,800円）	6.6438
17	16	SGトルネードスティック（イマジニア／4,980円）	6.5

周辺機器寸評　マルコン1位を奪取！

今回は、「ナイツ」と同梱パックも出され、話題のマルコンが初登場1位で、ホリの不落城に切り込み／プロ、新型のスティックラッシュは次々号を見よ／

着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名（※正解者多数の場合は抽選で）に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今号の予想ソフトはようやく発売される「ときめきメモリアル」だ。サターンならではの新要素も入った話題作は、はたして何着で登場するか？　右の例のように書いてくれ。

今号の着順予想

「ときめきメモリアル」は何着だ？
【隊長さんの予想】移植ものと考えるなら9着って感じか
【謎の予想屋の予想】いんや、オレは若さで3着てぇっ／

7／12号当選者 7/12号予想「ナイツ」は隊長さん正解お見事の初登場1着で決着。正解者は応募者全体の約38%と膨大な数にのぼったぞ。抽選の結果、当選者3名は大阪府・西村肇、兵庫県・大竹邦夫、岩手県・小山弘子さんに決定。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点4位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本（ピタリ賞なら2本／）あげるぞ。今回は、セガエイジス第2弾「スペースハリアー」の予想をしてもらおう。ミッションスティック同梱もある、完全移植版の評価は、はたしてどうなるかな？　右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想

「スペースハリアー」は何点だ？
【隊長さんの予想】う～む、移植度でみて8.6758でどうよ。
【謎の予想屋の予想】32X版の時の例からして9.1354じゃ。

7／12号当選者 7/12号予想「誕生S」は、両予想屋大ハズレの7.9565で決着。今回はピッタリ賞がいなかったものの、秋田県の中村哲也くんが7.9563の超近似値で一番近かったぞ。というわけでも中村くんには希望ソフト1本あげちゃうよん。

セガサターン読者レース　参加者大募集中！

➔ハガキの書き方例

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A：パワーメモリー＆ジョイスティック、B：ワイヤレスコントローラー2個、C：ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ（最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツ／　なお、サターン用周辺機器も臨時募集中）、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は8月23日発売号の当コーナー内でするよ。今号の応募締切は8月6日（消印有効）だ。

今号の特別プレゼント！

3つのコースから選択可能！

上にあるA、B、Cの3つのコースの中からプレゼントのセットが選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ

7／12号当選者 7/12号応募者プレゼント（A、B、Cコース＋お好みソフト）の当選者は群馬県・阿部孝弘くん、熊本県・椿原学くん、福島県・佐藤洋一くん、愛知県・深沢佐知子さん、秋田県・吉本伸行くんの5名だ。おめでとう。

【大丈夫っすか……】「えー、東京都の佐藤愛ちゃんから。最近、けっこー誤植が多いですねぇ。編集部の修羅場が目に浮かぶよーです。頑張ってくださいね。以下同様3通あり」「我々は、8月のお盆休みまでを阪神タイガースにちなんで、死のロードと呼んどるからの」「某E社ネタの問い合わせも多いすね」「わかる人にはわかる」「本当すかねぇ……」

特報!! SPECIAL REPORT 完成度?%

クインテットがサターン参入!!

サターン参入第1弾は、アクションRPGに決定か!?

クインテットというメーカー名を聞いたことのない読者も、「アクトレイザー」や「ガイア幻想記」など6タイトルを制作したメーカー、と言ったほうが理解できるだろう。どちらのゲームも発売はエニックスなのだが、ゲーム自体を制作したのは、このクインテットなのである。そのクインテットがセガサターンに参入、早速ゲームをリリースすることになった。タイトルはまだ発表されてはいないが、どうやらアクションRPGに近いものになるらしい。

以下に、クインテットがこれまでに制作してきた代表的なゲームの紹介と、代表取締役のコメントを掲載するのでそのゲームの内容を予想してみるのも面白いだろう。

他機種で超有名なソフトを制作したメーカーがサターンに参入! はたして参入第1弾はいったい何?

クインテットが制作した代表的な4タイトル

アクトレイザー

1990年12月16日発売

プレイヤーは神となり、魔王サタンに支配された地上を解放するために闘う。ゲームはアクションモードとクリエイションモードに別れており、アクションモードをクリアするのが最終目的だが、クリエイションモードで地上の人々を発展させるのもひとつの目的である。SFC参入第一弾でもある初期の作品。

神と悪魔の闘いを、真正面から描く。

ガイア幻想紀

1993年11月27日発売

古代遺跡をモチーフとした、アクションRPG。プレイヤーは、不思議な能力を持つ少年テムとなり、行方不明になった父親を探すため、仲間とともに旅に出る。主人公が、状況に応じて他のキャラクターに変身して、ダンジョンなどを攻略していくのが特徴。シナリオ原案には、SF作家の大原まり子氏を起用。

アクション性が高く、良く考えられた作品。

ソールブレイダー

1992年1月31日発売

「魂の解放」を目的とした、トップビューアクションRPG。プレイヤーは神の命を受け、魔王デストールを倒し、荒れた地上を解放する。

魔物の巣を封印すると、そこに捕らわれていた魂(ソウル)を解放され、人々が蘇り街が復興していく、「アクトレイザー」と同様のシステムを継承している。

音楽を、あのタケカワユキヒデで担当。

天地創造

1995年10月20日発売

「地裏」という地球の裏側に住む少年アークが、ほんの小さないたずらから地球の復興という使命を負うというストーリー。SGIと呼ばれる技術を使用、多彩なアクションパターン、敵の攻撃をリアルタイムで画面表示させることでアクションにコマンド式戦闘を融合させた。クインテット集大成と言うべき超大作。

ACG、RPG、SLGの融合作。

Quintetに聞く 初参入のソフトとは?

代表取締役 橋本昌哉 氏
平成元年にクインテットを設立。現在まで6本のソフトを発売。

取締役副社長 宮崎友好 氏
これまで発売されたソフトには彼の持つ思想が継承されている。

編集部(以下編)■まずサターン参入の経緯を教えていただけますか?

橋本(以下橋)■ちょうど、うちが「天地創造」の開発が終了したあたりで、次世代ブームがきたんです。で、スーパーファミコンの市場が縮小の傾向もあって、この2つのプラットホームに興味を持ち始めた頃です、そこにちょうどセガさんからお話しがあったのが最初ですね。去年の4月くらいでしょうか。

編■PSも次世代機としてあったのに、なぜサターンを選んだのですか?

橋■それはもう、セガさんの熱意にうたれた、という一言に尽きますね。あと、サターンってラインナップがどちらかというとアーケード指向ですので、うちの比較的コンシューマ指向のゲーム、ゆっくり遊べるソフトも楽しんでもらいたいと思ったんです。

編■では、いよいよそのサターンへの第1弾についてお聞きしたいのですが。

橋■現在はタイトルは出せませんが、うちのゲームにある独特の思想を継承しているもの、と言っておきます。

編■思想?

宮崎(以下宮)■ええ、うちのゲームには1つのコンセプトとして"作る"というのがあるんですよ。普通のアクションゲームですと、単に自分の行く手を阻む敵を倒して先に進んだり、障害を取り除いていくのが常道ですよね。うちのゲーム、アクトレイザーを例に挙げると、このゲームは街を作っていくゲームなんですが、敵である魔物の数と、人間の数というのが決まっているんですよ。魔物の巣というか、グループなんですが、その魔物のグループを倒すことによってあらゆる生き物が復活していき、また逆に人間が倒されるとそのぶん魔物が増える、といった感じで、破壊から創造が生まれる2面性を持っているんです。今作でいうと、さらに作品の舞台自体がプレイヤーに働きかけるような、プレイヤーとの協力プレイで敵を倒していくような作りになってます。

編■ジャンルでいうとやはりアクションRPGなのでしょうか?

宮■厳密にいうと違います。そういった要素はありますが……。ロープレじゃないですね。こじつけるなら、クリエイティブアクションとでもいいましょうか。今までの要素でいうとクリエイションモードというのがあったんですが、それを次世代風に発展させた感じと思っていただければいいかと。また、テーマとして持っているのが輪廻転生、その輪廻で遊ぶというのがあります。分かりやすくいえば、生き物の生まれ変わりをゲームにしたと思ってください。

編■映像的にはどうなんでしょう。

宮■ムービーなどは氾濫しちゃって食傷気味ですからね、それに代わるものを検討中です。具体的には……、実現できるかわからないのでこれ以上はノーコメントにさせてください(笑)。

編■残念(笑)。では最後に読者に向けメッセージをお願いします。

宮■ゲーム業界に新しいブームを起こすようなソフトを作るので楽しみにしていてください。

橋■サターンというハード自体が凄いので、それを生かした、オリジナリティのある、またチャレンジブルなソフトを出していくのでぜひとも遊んでもらいたいですね。

輪廻で遊ぶが今回のテーマです(宮崎)

※画面はすべてスーパーファミコンのものです。

発売直前特報！

すべての秘密に迫る！

CHECK 1 新バーチャ広告にペプシマン登場！

ユーザーの要望と噂がついに現実に！　サターン版にはあのペプシマンが新キャラとして登場決定!! ビッグニュースを大速報。

CHECK 2 全キャラ完成！2Pカラー詳細公開!!

全キャラのモデリングもほぼ完成の域に！今回は全キャラの最新版をAM2研デザイン担当者のコメントつきで詳細解説するぞ!!

CHECK 3 ゲーム部分の細部もできてきた！

光の変化の演出や壁壊しなど、移植部分の完成度はもちろん、決定したサターン版オリジナルの新モードも初公開！　大注目だ。

特報!! SPECIAL REPORT
完成度――75％

FIGHTING VIPERS
ファイティングバイパーズ

■セガ■8月30日発売予定■6,800円■対戦格闘アクション

完成間近!!

いよいよ発売まであと1カ月となったサターン版「バイパーズ」。今回は続々と判明したサターン版のオマケ要素をスクープ大追跡!!　移植部分のデキも徹底検証だ。

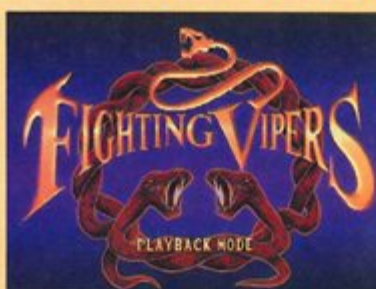
CPU戦（1Pプレイ）時の読み込み時間時に表示される画面は新規。アクセスは現在約6秒。

スクープ公開！サターン版「バイパース」これが全モードのすべてだ!!

サターン版新モード① プレイバックモード
PLAY BACK MODE

名シーンを残せる！

試合の再生・削除はここで。

お気に入りの試合内容は、本体内蔵バックアップやパワーメモリー内にセーブして保存しておけるのだ。自分だけの名勝負を記録しよう！

試合内容を再現しよう！

試合の映像（1P、2Pどちらも可）を記録し、過去の試合内容を再生できるのがこのモード。試合終了後に挿入されるリプレイ画面時にLまたはRボタンを押すと、その試合の内容をセーブできる。再生と削除は、プレイバックモードに入り、一覧表から選択する。

サターン版新モード② 練習モード
TRAINING MODE

練習時に自分が使うキャラと相手キャラを選択。練習時には、制限時間、KOなどはない。もうこれで、いちいち技表を見なくてもOKだぞ。

自分が選んだ技が正しく出せているか（入力されているか）をチェックしてくれる機能もついてる（開発中につき画面は実際のものとは異なります）。

技確認とCPUタイプ選択可能！

各キャラの技の練習をいろいろできるのがこのモード。練習相手のタイプ（CPUの行動特性）を選んで、技の練習をする。練習画面でスタートボタンを押すと、技表画面を出すことができ、技の入力条件、コマンドが画面下部に表示され、CPUが自動的に実演してくれるぞ。

サターン版新モード③ バージョン切り替え
VIRSION MODE

オプションの設定画面。ここで、マッチ数、制限時間、バージョン選択、ライフなど、各種の設定ができる。バージョン選択は各モードで可能だ。

2P対戦時のキャラ画面は、少しでもCDアクセスをなくすために右のように変更されている。この画面の出入りはほとんどアクセスなしだぞ。

バランス調整されたサターンモードも！

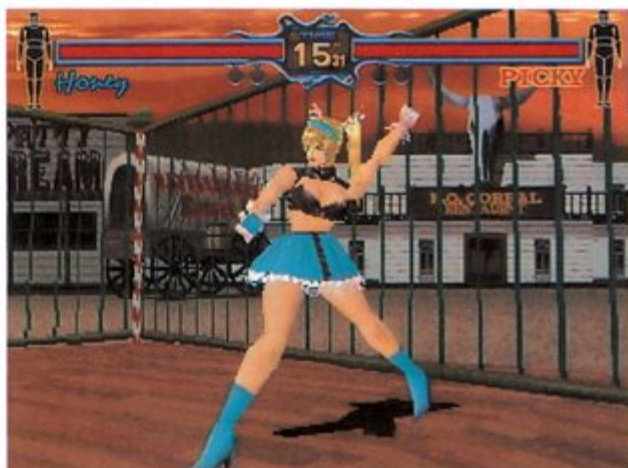
ゲームバランスについては、アーケード版でキャラごとに強弱のあった「バイパーズ」。サターン版には、アーケード版と同じバランスの〝アーケードモード〟とサターン用に調整した〝アレンジモード〟に切り替えができるようになっている。これはうれしいよね。

モデリングもほぼ完成！ 1Pに続いて

HONEY ハニー

AM2研デザイナーより

ハニーは全体的にスムーズにできたキャラですね。実際デザイナーも楽しんでモデリングしてましたし(笑)、基本的に1Pと比べても、2Pは色違い的なところがありましたからね。とりあえず1Pを決めたら、すぐに2Pにかかった感じです。ハニーはラクセル同様、使ってるポリゴン数が多いので、プログラム処理が大変ですね。

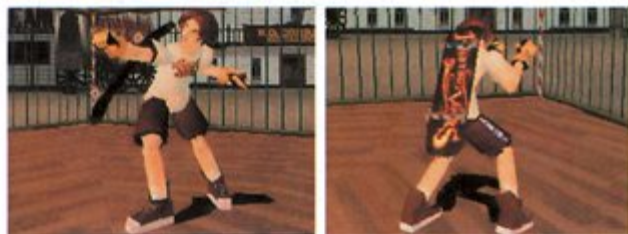
ゴー・トゥ・ヘヴン

相手の肩に飛び乗り、股に頭をはさみつつその勢いで相手を倒す投げ技。通称"幸せ投げ"と呼ばれるその理由は……まあ、見ればわかるでしょ!?

アーケード版

巨大なエレベーターが舞台となるラクセルステージ。窓を壊しながら相手が吹き飛ぶ"落下感(?)"の演出は、サターン版でも表現されてくるぞ。

PICKY ピッキー

AM2研デザイナーより

ピッキーは、1Pと2Pとでシャツの絵柄やスケボーの絵柄が違っているので、他のキャラに比べてちょっと手間がかかりましたね。解像度の関係で、ロゴや文字がキレイに出るか心配だったんですが、思ったよりキレイに出てくれたんで、良かったです。顔のほうも、生意気なガキっていう感じが出ていて、いい感じだと思います。

ウォークスロー

P＋Gの基本投げで、相手をつかんで壁方向に投げ飛ばす。投げた後はペプシボードを使ったコンビネーションで追い打ちをかけるとイイぞ。

アーケード版

「バイパーズ」のウリの一つが、スピーディーなカメラアングルの切り替えにある。壁投げの時は視点が約90度動くが、その流れはスムーズだ。

発売まであと1カ月いよいよ大詰めですね

AM2研開発インタビュー

サターン版「ファイティングバイパーズ」開発チーフ
片岡 洋

本誌■いよいよ、発売まであと1カ月ほどまできましたが、現在の開発状況は、どんな感じで？

片岡■手分けして、各パートの作業を進めていますから、なんともわかりにくいのですが、感じとしては75%でしょうか。今一番力が入っているのは練習モードでして、その次はプレイバックモードですかね。

本誌■ゲームの移植部分は、もうほとんど処理落ちもないようですが？

片岡■そうですね。あとは業務用と微妙に違う点というのがありますので、それがどこまでつぶせるかをやっていく感じです。

本誌■サンプルにはBGMも入ってきていましたが、聴いていると結構ノリの違う部分もありますよね。

片岡■あれはアレンジしたわけではなくて、もともとああいう曲だったんです。業務用のMODEL2ボードは、CDじゃないので、ギターとか省いていましたから、本来ああいうものにしたかったんだというのを聴いてほしいですね。

本誌■キャラクターのモデリングもだいぶ似てきたようですが？

片岡■モデリングに関しては各キャラごとにデザイナーからコメントがあると思いますが、全体的に言えば、100メートル走で12秒だったのが、10秒切るところまできた感じですね。あとは詰めていっても9秒98が9秒97になるとか、そんなレベルだと思います。ただ、キャラをキレイに見せるための工夫はいろいろしてまして、キャラクターが勝ち負けの時にアップになる時は、解像度を高くして表示してたりするんですよ。

本誌■今回サターンオリジナルで入ってきた「リプレイモード」ですが、軽く解説いただけますか？

2Pカラーの全キャラ一気にチェック!!

GRACE グレイス

AM2研デザイナーより

グレイスの衣装は、比較的体にピッタリ系なので、あともう少し丸みをうまく出せればと、テクスチャーをいじって最後の詰めをしています。色的には、これも1P、2Pがほぼ色違いですので、それほど苦労はしていないのですが、唯一ローラーを履いているキャラなので、膝を引いた時にキレイに見えるように手を加えているところです。

相手の上半身に飛びつき、腕の関節を決めて倒れ込む技。蹴りを使ったコンビネーションでよろめいた相手には、この技と打撃の2択で攻めろ。

アーケード版でも見られた陰影処理は、サターン版ではグローシェーディング処理によって実現されている。光の演出はアーケード版を超えた？

RAXEL ラクセル

AM2研デザイナーより

ラクセルは色の微妙なタッチに苦労したキャラですね。髪の毛の色が鮮やかになりすぎたり、革の色がうまく出るように、最後まで微妙に手を入れています。最初の頃は厚みがなくて、薄かった(笑)ギターも、ちゃんとアーケード版と同じ厚みになりましたね。肩あても、今度はちゃんと入ってきましたので、ご安心ください。

相手を空高く吹き飛ばす突き上げ蹴り。アッパー系の技でいったん吹き飛んだ相手をこの技で再びかち上げれば、連続で入れることもできる。

床が回転するステージをはじめ、本作は各ステージの演出に趣向が凝らされている。サターン版はこうした演出もできる限り再現されている。

ガード＆アタック時の光の演出もご覧の通り入ってきた。対戦は派手で痛快だぞ。

片岡■感覚としては、1ラウンド終わったら、リプレイが入りますよね。リプレイの時に今の試合を取っておきたいなあと思ったら、ボタン(LかR)を押せば、その試合をセーブできるんです。

本誌■セーブできるメディアがいろいろありますが、この使い分けは？

片岡■本体メモリだと、数試合しかセーブできないでしょうが、パワーメモリーなら、結構な試合数がセーブできます。とりあえず、パワーメモリーにどんどん試合を記録していって、いい試合だけをあとで選んで残しておくといいと思います。

本誌■新モードの中に、技練習というのがありますが、ここで選ぶ練習相手のタイプセレクトというのは？

片岡■技の中には、ただボケっと立たれてるだけじゃ練習できない技がありますよね。背中からつかむ技とか、空中技とか。ですから、CPUのタイプには、ずっとジャンプしている奴とか、背中を向けてる奴とかを用意してあるんです。

本誌■ムービーのほうも制作中だと思いますが、どんな感じになりそうですか？

片岡■オープニングはそんなに長くないんですが、1分半ぐらい。こちらは、先に曲を生演奏で作りまして、それを聴いて、僕やデザイナーが曲にシンクロするような内容を作っています。エンディングのほうは、全キャラにムービーを入れるのは期間的に難しいので、ムービーとはちょっと違った形で、サターンをキレイに使おうかなぁと思っています。

本誌■最後に1カ月後の発売に向けて、ひとこと。

片岡■今回のサターン版は、オマケの部分がすごく充実しているんです。スタッフからはまだまだアイデアは出てくるんですが、残りの1カ月の開発期間で、すごく満足いただけるボリュームが盛り込めると思いますね。アーケードでそれほどやり込めなかった人も、今度は存分に楽しめますので、期待しててください。

（7月8日、AM2研にて収録）

ジェーンステージのライティングの変化も、バッチリ再現されてきたのがわかるだろう。

BAHN (バン)

AM2研デザイナーより

2Pのバンは、黒いところが白になっただけといえばそうなんですが、よく見るとその白や紫色の質が微妙でして、一番最初に作った時は本当に趣味の悪い土方のお兄さんみたいだったんです(笑)。あと、長ランも裾がガバッと開いているんですが、最初は中ラン程度しか表示できなくてカッコ悪かったんですよね。でも今はいい感じになったと思います。

拳華火(こぶしはなび)

バンが使う、いわゆるアッパー技。下段パンチから連係させたり、壁ぎわで受け身を取る相手にブチ当てて再び空中コンボにつなげていこう。

アーケード版

「バイパーズ」最大のウリは、やはり壁ぎわでのアツイ攻防。カベの処理をはじめ、壁壊しは、フィニッシュで決めたいところ。痛快だぞ。

JANE ジェーン

AM2研デザイナーより

ジェーンは顔に関しては、比較的苦労がなく、うまくできてきたと思うんですが、2Pでアーマーを脱ぐと、見ての通り土方ルックって感じですね(笑)。前は大きかったナックルも、一回り絞ってますが、だいたいこんな大きさかと。ヘタをするとピッキーよりも男っぽい体格をしていますが、あまり女らしさを入れてもジェーンらしくないですよね。

ダブルクリンチパンチ

P＋Gの基本投げは相手を壁ぎわに投げ飛ばすのが普通だが、ジェーンだけ相手をつかみパンチを2回叩き込む。確実にダメージが与えられる。

アーケード版

キャラクターのモーションから入力感覚までサターン版ではまったく同じものが味わえる。このステージは、ゆっくり回るステージも再現された。

AM2研パブリシティ特別インタビュー
ペプシマンがサターン版にやってくる!

本誌■まずは「バーチャファイターキッズ」でも、おなじみとなったゲーム内広告こと〝バーチャ広告〞ですが、今回のサターン版「ファイティングバイパーズ」では、さらに2つ新しい展開が入るとのことですが?

黒川■まず、開発サイドからサターンに移植する際にはアーケード版と同じもの、すなわちピッキーが持つペプシのスケートボードや、ステージの看板などといったものを残したいという要望があったのですが、それと同時にサターン版を作るのならば、サターン版ならではのプラスαが欲しいという話になって、今評判のペプシマンを出そうということになりました。

本誌■どんな技を使うのかとか、アーマーはどうするのかなど、気になる部分も多いのですがそのへんは?

富川■登場の仕方自体は、マーラー同様、ある種の出現条件が作られると思いますが、技のほうは、他の「バイパーズ」キャラの技を集結させたものになると思います。

本誌■開発上で苦労しているところはありますか?

黒川■もともと、あまり細かい設定がないようなので、モデリングの段階から苦労していますね。現在あるのは、本当にCFのビデオ程度でして、背中のデザインすら、よくわかっていないんですよ。

本誌■今回のサターン版「バイパーズ」では「バーチャファイターキッズ」の時のような大々的な両社の広告展開は予定されてますか?

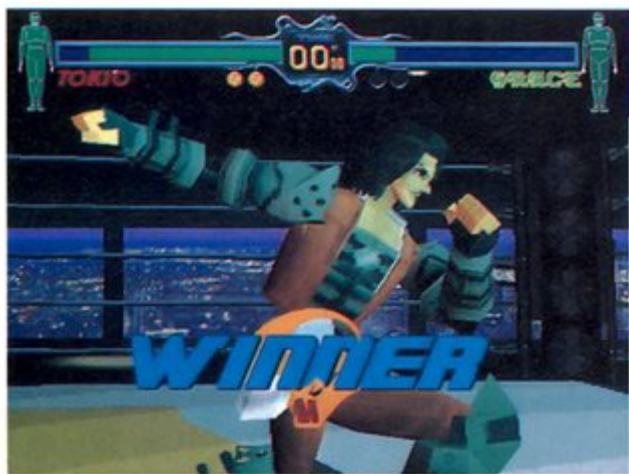
黒川■そういう方向性も当然あったのですが、現在ペプシさんでは、シボレーコルベット・プレゼント・キャンペーンを独自に展開中ですので、今から新たに大型のキャンペーンを組むというのは難しいですね。ただ、ペプシマン自体は、最初の「登場篇」のあと、「シボレーコルベット篇」を現在放映中ですが、このあとも夏に「サーフボード篇」をはじめ、年内ずっと続けて登場するようですので、お互いいい効果を生むと思います。

本誌■ところで、今回はもう1つ新規のゲーム内広告があるそうですが、

TOKIO（トキオ）

AM2研デザイナーより

2Pのトキオは、やはり1Pの色替えなんですが、グレーのアーマーあたりの色と質感を出すのに苦労しましたね。ジーンズの色を出すのは、もう少し大変かと思いましたが、意外と簡単でした。2Pは髪の色が、ちょっと赤みがかっているのも見てやってください。トキオに関しては、最後の最後まで顔の修正を入れる予定ですので、期待していてください。

ベリーフラップ

一瞬屈んで低い姿勢をとった後、そこから伸び上がるようなトーキックを出す。当たった相手は真上に吹き飛ぶが、追い打ちは決めにくい。

アーケード版

相手を浮かせてからの受け身や空中コンボの攻防は、"バイパーズ"らしい面白さと言えよう。素早い攻撃のテンポは慣れるとクセになるはず!?

SANMAN（サンマン）

AM2研デザイナーより

サンマンも1P、2Pは色違いなんですが、胸とか、シャツの色の感じを出すのは結構大変でした。でも顔もいい感じでできたので良かったと思います。ちなみに、「バイパーズ」キャラのモデリングのほうは、ほぼ完了しているんですが、残り1カ月はオリジナル要素の部分に参加して、頑張っていますので、期待してててください。絶対満足できると思いますよ。

サンマンナイスカン

ジェーンをのぞく全キャラ共通の壁投げコマンド（P+G）だが、サンマンの壁投げは相手を"投げる"ため、返せない。見た目に力強い投げ技だ。

アーケード版

サターン版は、ゲームバランス部分が若干見直されたモードがついている。アーケード版はサンマンやバンが非常に強いが、実際はどうなる？

富川■そうですね。現在サターン版専用のオープニングムービーを制作中なんですが、こちらにセイコーさんの人気商品〝アルバスプーン〟をトキオと絡めて登場させる予定です。こちらのアルバスプーンは、現在ティーン層を中心に大ヒットしている商品でして、店頭でもすぐに売り切れるほどの人気があるんです。今回は、これをゲーム中に出すのではなく、オープニングに登場させることで、トキオとアルバスプーンが共通に持っている若者のイメージをゲームユーザーにアピールしていきたいと思っています。

黒川■セイコーさんは、製品をプロモートする際に、それぞれコンセプトを決めてらっしゃるのですが、今回はターゲットをゲーム系に絞っているんですね。ですから、ゲームのオープニングに登場させるだけでなく、「バイパーズ」オリジナルアルバスプーンを作ったりすることができればいいな、と思います。

本誌■まだまだ注目されそうな「バーチャ広告」ですが今後も含めて一言。

黒川■今回はこのテの展開では集大成的な感があって、非常に心に残る作品となりそうですね。まだまだゲーム内広告は、可能性のあるメディアなので、今後もその可能性を継承していければと思います。

次号いよいよ発売直前ヒートアップ！

大人気のアルバスプーンもトキオが着用！

サターン版のオープニングムービーにはもう1つの〝バーチャ広告〟として現在ヒット中のアルバスプーンの登場が決定！これは注目だ。

これが今、ティーンエイジの間で大ヒットしている腕時計〝のアルバスプーン〟だ。逆液晶で光る表示がイカスぞ。

かなえちゃんもうっとり！

実際に腕につけるとこんな感じ。モデルのパブ担当の富川さんもその魅力にウットリ（笑）。

オープニングでは右のトキオがアルバを着用する

特報!! SPECIAL REPORT
完成度ー30%

ステージ2を初公開!!

VIRTUA COP 2
バーチャコップ2

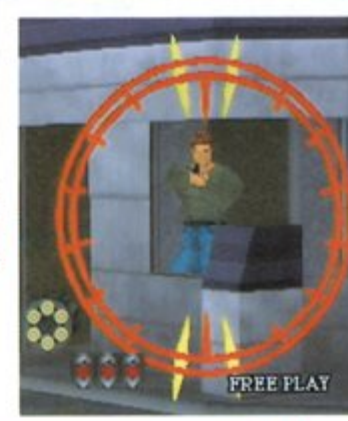
●セガ
●発売日未定●価格未定
●ガンシューティング
●バーチャガン対応

アーケード版もいまだ稼働中のヒットゲーム「バーチャコップ2」。サターンへの移植も順調に進んでいるようだが、8月22日からの東京ゲームショーでは1、2面が完成予定とか。期待せよ。

追われる市長を救出できるか!?

前号までは現在完成してきたステージ1を紹介したが、今回はそれに続く、待望のステージ2の画面を大公開だ。このステージはステージ1とは違い、ほぼ完全な室内での戦いが繰り広げられるのが特徴だ。舞台となる港のターミナルから出港ロビーを経由して、停泊している豪華客船へと乗り込もう。今回お見せできるのはターミナルの前半部分だけだが、後半の客船内部で展開されるインドアバトルは前作の最終ステージを思わせる迫力だ。障害物やオブジェクトも多く、見せ場も非常に多いこのステージの気になる移植状況をAM2研サターン版開発チーフに聞くぞ!!

FILE 2.
市長誘拐を阻止せよ!

ミッションは、テロリストたちに追いかけられる市長を護りながら進んでいく。出港ロビー内や船のデッキ、甲板など閉鎖された空間での戦いが続き、敵がどこから現れるかを把握しなければ先へと進むのは難しい。

埠頭ではヘリコプターが飛び、敵が飛び降りてくるのだが、まだ入っていないようだ。

埠頭から客船ターミナルへ!

ステージ1はほぼ完成しました

from AM2研開発チーム

「ステージ1は、背景部分はほとんどできあがってきていますね。あとは順次エフェクト(効果)関係を入れていくだけですが、ステージ2も3も、同様に進めると思います。ちなみに、パトカーのデザインが変わったのは、こっちのほうがカッコイイということでして。クオリティアップのためなら、このようなこともありますよ(須見)」

パトカーがカッコよくなった

看板を撃って道を選択せよ!

よく見ないと気づかないが、ポリスカーのテクスチャーが張り替えられディテールアップされてきたのがわかる。

左コース後半も完成!

1面・ダウンタウン(左コース)の後半も完成した。気になるバイクの敵も、最新版のディスク上では動いている。このへんのグラフィックは、次号あたりでお見せできるはずだ。ステージ1はほぼ完璧だぞ。

アーケード版でチェック!
さらに過激なステージ2後半はこうなる!

「現在のところ、ステージ2の完成度は50%。分岐ルート以降も、左右両方同時並行で進めていますが、船の中をうねうね巡りつつ進んでいくので、クリッピング作業が大変ですね。このへんは一応、前作を移植したノウハウがあるので、だいぶ効率がよくなっていると思いますね。最後のボス"エアロ・ダイバー"は、複数の敵が同時に出てきますが、ちゃんと再現できると思いますので、楽しみにしててください(須見)」

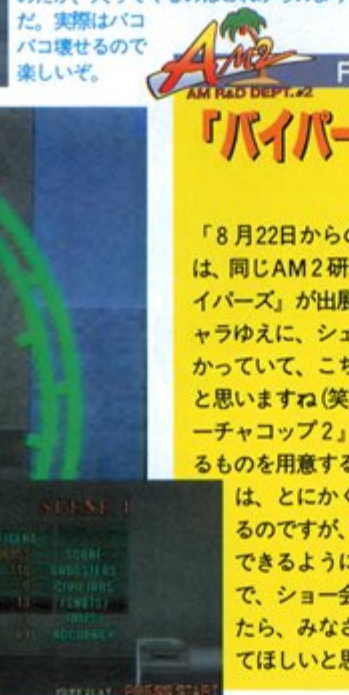
ターミナルのロビーでのバトルを再現！

埠頭から停泊している豪華客船を正面に望みつつ、右側にある船舶ターミナルへと入っていく。その前にヘリコプターからの攻撃が行われるのだが、残念ながら再現はもう少し先のようだ。ターミナル内部は、ステージ１とはうってかわったインドア空間。前作よりも、はるかに複雑で、立体的な建物内部は、この作品の中で最もにぎやかに盛り上がるシーンだ。現在できてきている序盤部分を見る限り、移植はほぼ完璧。期待できるぞ！

息づまるインドアバトル！

外での戦いは最初と最後だけ。客船ターミナルの敵を突破し、出港受付のあるロビーへと侵入。屋内への戦いへと移行する。

左右から次々と黒服たちが出現する。サイトが流れるように移り変わるが、障害物は多くないのでリロードさえしっかりしていればまだまだ撃ち切れる。

ロビー入り口でのバトル。敵の種類も非常に多彩だ。実際のアーケード版の背景には植木や案内版、公衆電話などがあるのだが、入ってくるのはこれからのようだ。実際はバコバコ壊せるので楽しいぞ。

From AM2研開発チーム

「バイパーズ」には負けてられませんよ

AM2研サターン版「バーチャコップ２」開発チーフ **須見昌之氏**

「８月22日からの東京ゲームショーでは、同じAM２研から『ファイティングバイパーズ』が出展されますが、２体のキャラゆえに、シェーディングもうまくかかっていて、こちらも負けてられないなと思いますね（笑）。ゲームショーでは『バーチャコップ２』も２面の最後まで遊べるものを用意する予定です。ステージ２は、とにかく壊せる物がたくさんあるのですが、そのへんも完全に再現できるように一生懸命作ってますので、ショー会場、もしくは製品が出たら、みなさんガンガン壊しまくってほしいと思います（須見）」

とにかく壊せる物がたくさんあるステージ２。そろそろステージ３の作業にも入りつつあるそうだから、そちらも期待！

階段をのぼり２階へと歩んでいくと、壁の陰から敵が撃ってくる。この場面の敵を撃ち切った時点で、シーン１が終了。次号はこれ以降の画面が見られるはずだ!?

客船 内部

分岐を左に進むと、バー、調理場などを通る。障害物が多く、相手を狙い撃つのが難しい。プールやデッキでの派手な攻防は一見の価値あり。

左ルート デッキ

ディナーショー会場のドラムセットやテーブルの陰から容赦なく撃ってくる敵たち。オブジェクトが多く、敵を撃つのが難しい。

右ルート ブリッジ

ブリッジ（船の操縦室）に向かう右ルートは同じような客室がいくつも続く。コントロール室のモニターや舵輪を撃つのが楽しいぞ。

ボス・エアロダイバー

ボスはシリーズ初の複数人の敵、エアロダイバーだ。ジェットパックを背負った５人組がはたしてサターン上でどのように再現されるのか!?

これがどこまで再現可能か、次号以降に期待せよ！

NiGHTS into dreams...

「ナイツ」

- ●セガ
- ●発売中
- ●5,800円(ソフト単品)
- ●アクションゲーム
- ●セガマルチコントローラー対応

「ナイツ」の夢の世界の中で生活するナイトピアン。これまで詳しく語られることのなかった彼らの生態系のすべてが明らかに！　残り2つのドリームと3体のセカンドレベル攻略もソニックチームがアドバイス！

ソニックチームが語る！「ナイツ」最大の謎 "A-LIFE"システムのすべて!!

「ナイツ」の世界の中で、いまだ謎とされている「A-LIFE」。ゲーム本編にはあまり関係のない部分だが、今までのゲームには存在しなかったこの新しい試みは、みんなも楽しんでいることだろう。そこで、今回はソニックチームのA-LIFE担当者に、ナイトピアンの行動の意味やナイツとの関係、そしていまだ謎とされているナイトピアンとナイトメアンの異種交配の秘密などを聞いたぞ。ゲームをすでにクリアしてしまった人にも読んでもらいたい事実が満載だ！

CHECK POINT "A-LIFE"とは？
(Artificial Life／アーティフィシャルライフ)

「A-LIFE(アーティフィシャルライフ)」の意味は「人工生命」である。プログラムで作られたコンピュータ上に存在する生命体のことで、もともとは動植物の生態系などをシミュレートするためなどに使われるそうである。この「ナイツ」では、ナイトピアに登場するナイトピアンたちがA-LIFEとしてプログラムされており、それぞれのドリームの中で独自の生態系を作り上げ生活している。これにプレイヤーが干渉することで、さらに新しい生態系が作られるのだ。

ゲームを通常にプレイするだけでもナイトピアンたちは育っていくが、そこにプレイヤーが干渉することで、さまざまな行動をおこすようになるぞ。

ソフトミュージアムに謎の銅像が!? これもナイトピアンの作り上げたもの。インタビューにも注目だ！

プレイヤーが育む、小さな命たち

サターンの中で育つナイトピアンたち。彼らと友達になるためにはどうすればいいのかをソニックチームに聞いた!

ナイトピアンたちの行動は実に多彩で愛らしくプレイヤーを楽しませてくれる。彼らは全員に個々の情報が用意されており、それはプレイヤーの行動によって左右されるのだ。ナイトピアンたちに好かれるも嫌われるも諸君の行動にかかっている。

どうやらナイトピアンたちは卵生のようだ。ただ、雌雄の区別があるのかどうかは不明。

ナイツの干渉による進化

彼らの生態はナイツの存在によって左右される

ナイトピアンの行動は、ナイツ(主人公2人も含め)が彼らに行う行動によって左右される。例えばナイツがパラループで彼らを殺してしまえば、それを見ていた他のナイトピアンはナイツのことを恐がるようになり、逆に大切に育んでやればナイツに対し好意を持つようになる……。これによってナイトピアンたちが見せる行動が決定されてくるのだ。どちらを選ぶかはプレイヤー次第だぞ。

ナイトピアンの誕生

生まれたばかりのピアンはナイツに対して友好的だ。

BGMの変化

プレイヤーの行動はBGMの変化にも影響するらしい。

ナイトピアンたちの行動に注目!

彼らの行動は多彩。意外な動作を起こすことも!?

ナイトピアンたちの動作は本当に多彩だ。喜怒哀楽を表情で表すだけでなく、寝る、歌う、転がるといった物理的行動を見た人もいるだろう。これ以外にも、ランダムで、各ドリームの特色にあった独特の行動を起こすことがあるぞ。

いろいろやっていると、普段見られない行動を起こす。こんなの見たことある?

シャボン玉

パラソル

食われる

そして異種族との交配も!?

プレイヤーの手でまったく新しい種族を作り出す!?

マニュアルにある方法でナイトメアンとナイトピアンの異種配合が行われると、特殊な卵が生まれることがある。これが新しい種族「メピアン」たちの卵なのだ。彼らの登場で生態系に新しい影響が現れるらしいぞ。

彼らとナイトメアンが交配することで、さらに新しい種族が生まれることも!?

ソニックチームインタビュー

「ナイツ」におけるA-LIFEの秘密に迫る!!

本誌■まずはA-LIFEというものを「ナイツ」という作品に入れることになった経緯をお聞きしたいのですが。

斉藤■夢の世界にリアリティーを与える、ということで、A-LIFEは最初から使おうと考えていたんです。ただA-LIFE自体に関して当初は勉強不足の部分もあって、最終的にかなりの時間がかかってしまいましたね。

片野■何度も同じ面をプレイするときに、いつも同じ風景があるよりも、何かどこかに変わったところがあると嬉しい、というスタッフの要望にちょうどA-LIFEがつながったというのがありましたね。

本誌■彼らの行動パターンにはどのようなものがあるのでしょうか?

大島■ナイトピアンたちの行動そのものよりも、その組み合わせが無限にあるということですね。彼ら個々自体は、自分の状況を判断して行動するようになっているので、たとえば、彼らが笑っていたときにナイトメアンがいきなり追いかけてたという状況になれば、パタパタと逃げていきますよね。逆にその時プレイヤーがこのナイトメアンをやっつけてあげれば、彼は助けられたということになります。すると彼らはプレイヤー(ナイツ)を好きになっちゃうんですよ。そうなると、すれ違うたびに手を振ってくれたりとか追いかけたりするんです。その時の状況に応じて変化していくナイトピアンの姿を楽しんでくれたらいいなと思います。

ソニックチームからA-LIFEシステム担当の斉藤祐志氏とプログラマーの片野徹氏が登場。ディレクターの大島氏も横から加わり、A-LIFEのすべてが暴露される!?

本誌■たとえば、ナイツが誤ってナイトピアンを巻き込んじゃうことがありますよね。そういった場合はどういう影響があるんですか?

斉藤■仲間たちが回りで見ていた場合には「あっ仲間が殺されてる」ってことで、ナイツのことを恐れて見るようになります。これを何度もやってしまうと、風の噂であっという間に、この世界に広がってしまうんですよ。だから好かれていたいなら、殺さないでいるのがいいんです。でも、実際のプレイにはほとんど影響はないんですけど。

本誌■ナイトピアンの生態についてもう少し詳しくうかがいたいのですが。

片野■僕も作っていて思ったんですけど、生物界と同じような感じなんですよ。たとえば、ナイトメアンに食われたら死んじゃう、では食われないために何をするかというと、飛ぶのが速い奴の方が逃げきれるし、ナイトメアンが襲ってきたときに気づくのが早ければ逃げられると。そいういう者たちのほうが生き残りやすいですよね。その生き残った者同士が交配するとその子孫たちもそういう能力を継承して生き残っていくという感じで。逆にそういった能力を持たない者は生き残れないという。そういう意味ではうまくシミュレートできたと思います。

本誌■最後にA-LIFEの楽しみ方みたいなものがあれば教えてください。

斉藤■例えば、あえて可愛がらない方向もある思います。ナイトメアンから守ってあげないとか殺しまくるとか。いろんな接し方をすることが、ゆくゆくは新たなナイトピアン達の行動を出現させることにつながりますので。

大島■「ナイツ」は、一応本体のみでもプレイできてしまうので、A-LIFEをセーブしてない人がいるかもしれませんよね。でも、そうすると、楽しみが半減してしまうということになるので、ぜひバックアップをして、プレイしてほしいですね。

(7月9日、セガにて収録)

続・ソニックチームとチェック!!

残り2つのドリームと3体の

前号では……

前号ではエリオットとクラリスの前半2つずつのドリームの攻略をしたが、今回は本編に入る前に、前回やった4つのドリームを少々おさらいしておこう。

スプリングバレー

コース3のアクロバットは最後をブレーキで決めるとポイントが追加されるぞ。

スプラッシュガーデン

散歩していたいほど美しい背景が印象的。アラームエッグに追われたらジャンプして体当たりすれば動きを止められるぞ。

ミスティックフォレスト

コース4のトップビュー面の車はナイツで誘導できる。うまく車庫に入れてやると……!?

フローズンベル

割るのが難しいコース2の32リンクボール。すぐ右上に隠れているヘルプピアンを使うのがコツだ。

CLARIS DREAM ③ ソフトミュージアム SOFT MUSEUM

ふわふわの異次元空間的楽しさ

「混乱」を意味する実におかしなドリーム。クラリスで歩いているときや、ナイツが地表を飛んでいるときなど、地面が大きく沈み込んでしまうぞ。2つある美術館の中はナイツが触れるとバウンドしてしまう。ヘタに触れるとタイムロスしてしまうが、うまくプレイすれば高得点につなげられる。ドリーム全体的にも非常に高い得点が出せる4コースだ。

リアビュー面はスプラッシュガーデンよりも操作しやすい。リンクボールを割ろう。

3種類すべてのアイテムがドリーム内に隠れている。これはコース4後半のパワーループ

COURSE 1 コース

うまく飛べばリンクを途切れなくつなげることができるコース。ダッシュとパラループのタイムラグを利用するのがコツ。コースが短いので何周もできるぞ。カウント6のリンクボールも必ず割ろう。

COURSE 2 コース

コース2は美術館の中に入る。館内で遊ぶ前に、チップを20個集めてイデアキャプチャーを壊してしまおう。時間がかかると2周目に挑めなくなるぞ。輪に包まれたチップは中央に触れないと取れない。

COURSE 3 コース

リアビューになる大砲の手前にヘルプピアンが隠れている。取ったときはチップ&スター側を飛び、そうでないときはリング側を通るのがいい。後半のリンクボールは左右小刻みに飛んで割ろう。

COURSE 4 コース

美術館に入る前に、手前のスター周辺に隠れたチップを取ろう。館内は狭いがリングとチップ&スターをうまくつなげると30リンク以上がつながるぞ。制限時間に注意しながら2周を目指して飛ぶべし。

ソニックチームからアドバイス トランポリンアクション!?

建物の中でバウンドしたときは「トランポリンアクション」が可能です。ドラムロールの最中にアナログキーをグルグル回すと点が次々と上がっていって、うまく足から着地すればさらに上がっていくんです。何回も続けられれば、すごい点数がどんどん入っていきますよ。

失敗してしまうとタイムロスは必至だぞ。

NIGHTMAREN 残る3体の2nd.レベルを大攻略!

前号に引き続いて、残りのセカンドレベル3体の攻略法をお送りするぞ。これまでの3体よりもさらに手ごわい相手なので、気を入れて戦わなければ勝つことはできないだろう。ソニックチームからのアドバイスにも注目せよ!

今回の3体にはそれぞれ弱点がある。そこを突けば倒すのは楽になるはずだ。

攻略④ 2nd. LEVEL NIGHTMAREN-④

GULPO ガルポ

赤い魚の延長線上をうまく狙え!!

筒状の水柱の中を泳ぎ、一定の間隔で中から5つの弾を出してくる。出された弾は外側にいる赤い魚に当たると放射状に波動が広がり、これに当たるとダメージを受けるぞ。逆にナイツが赤い魚に触れると水柱の中央を一気に突っきることができるのでうまく利用してガルポに体当たりを食らわせてやろう。赤い魚の延長線上にガルポがきたときがチャンスだ。

こいつが決め手!

相手の攻撃の手段となる一方、相手を攻撃することができる唯一の方法だ。

攻撃されることは少ないが、ムダに動けばタイムロスのもとになってしまうぞ。

ソニックチームからアドバイス ひっくり返ったときがチャンス

ガルポはダッシュ3回で倒せるときと5回で倒せるときがあるんです。1回ダメージを与えるとひっくり返りますよね。その状態のときにもう1度攻撃すると、2倍のダメージを与えることができるんです。いかに連続で水の中に入っていけるかがポイントですね。この軌道ならばぶつかるな、という感じでナイツの動きを読んでもらえれば、倒すのはそんなに難しくないでしょう。

ナイトメアンはこう攻める！

前号でお送りしたゲーム攻略の部分の続き。難易度の高い残り2つのドリームとボス3体の攻略法をソニックチームが解説！

ELLIOT DREAM ③ スティックキャニオン STICK CANYON

ドリーム中最も難しい4コース

コース上に遮蔽物が多く、スムースに飛ぶにはかなりの腕を必要とするが、その一方で、カタパルトコースターやマグネットゾーンなど、楽しい仕掛けが満載のドリームだ。コース1以外は非常に長いので、ムダなタイムロスは厳禁。トゲリングや塔からの落下物には十分注意しておこう。ブルーチップの数がほかのコースよりも少ないのも難しさの1つ。

マグネットの間にあるチップはアクロバットを利用して取る。

カタパルトはエリオットの姿でも乗ることができるぞ。

ソニックチームからアドバイス
それぞれの仕掛けに注目

様々な仕掛けがありますが、それぞれの特色を覚えてコツをつかんでください。コース1や2のマグネットはうまく使えばリンクをつなげられますし3コース目のマグネット光線はなるべくたくさんのものを着ければ高得点が取れるようになっています。

「高得点を狙わないなら歩いてみるのも一興です。たとえば鉄塔はエリオットでも登れるんですよ」

COURSE 1 コース

ここは短いのでリンクをつなぐことも可能。障害物が多いので自分なりのコース取りをしよう。スタート直後のチップ群に隠されたパワーダッシュも忘れず取るように。マグネット周辺が鬼門だ。

COURSE 2 コース

カタパルトの手前まで17個のチップが取れる。乗る前にあと3つ取ってキャプチャーを壊しておこう。乗っている最中も落ちつけばリンクはつながる。2周目を目指すならカタパルトに乗らないのも手だ。

COURSE 3 コース

光線を通ったあとはくっついているものが多いほうが高得点になる。カウンターまでに、なるべく落とさないよう飛ぼう。直後のリンクボールはアクロリングまでリンクをつなげないと割れないぞ。

COURSE 4 コース

ポイントとなるのは鉄塔。ここで2度ほどダメージを受けるとナイツのままでクリアできなくなってしまう。3つ来る落下物は右の写真の位置を飛んで間を抜けよう。トゲリングは通らないのが無難だ。

攻略⑤ 2nd. LEVEL NIGHTMAREN-⑤

CLAWZ クロウズ

無理に追っても絶対追いつけないぞ

上下の回転する床と天井にあるネズミ花火の上を飛び回っているクロウズ。逃げ足が速く、ナイツが全力で飛んでも追いつけない。彼が乗っていたネズミ花火は火がついて、ナイツに向かってくる。飛んでくる前に花火を壊してしまおう。足場をなくして追いつくことができればこっちのもの。一撃のもとに倒せるぞ。

足場となるネズミ花火を壊すのが先決。上下ともにある程度壊さないと逃げ回って追いつけない。その倒し方ゆえに、どうしても時間がかかってしまうのだが……。

こいつが決め手！

←ネズミ花火

飛んでくるのを避けるのは至難の技。火が着いたのが見えたらダッシュで壊せ。

ソニックチームからアドバイス
ほかの倒し方がある!?

クロウズがジャンプしたあとの着地点の火のついたネズミ花火を壊すのが倒し方の基本ですが、それでは2.0は出ません。2.0を出すには火のついていないネズミ花火をどうにかするのですが、そこはみなさんで考えてみてください。飛んでくるネズミ花火はうまくやれば囲んだり誘導することもできますが、よほどのことがない限りムリでしょう。やはり飛んでくる前に壊すのが無難です。時間のかからないドリルダッシュで壊しましょう。

攻略⑥ 2nd. LEVEL NIGHTMAREN-⑥

JACKLE ジャックル

ガードの避け方がとにかくムズいぞ

円筒状のフィールドを飛行し、カードを飛ばして攻撃してくる手ごわいジャックル。飛行速度がナイツと同じなので逃げているときは追いつくことができない。

カードを蛇行しながら避けつつ近づき、タッチダッシュで攻撃。マントが外れたら再びタッチダッシュを行おう。マントがない状態で5回攻撃すれば倒せるぞ。

こいつが決め手！

←マント

マントがあるうちは、いかなる攻撃も受け付けない。タッチダッシュで外そう。

1枚目のカードをよく見て避け、あとは交互に上下に蛇行して追いつこう。

ソニックチームからアドバイス
飛ばす方向を確実に

マントを外したあとは相手をよく見て捕捉します。タッチできたらパフィー攻略と同じように、飛ばす方向を補正します。相手は飛ばされたあとマントの方向に移動しますので、マントのない方向へ飛ばすのがベストですね。また少し角度をつけると、次に捕まえるのが楽になります。あと、相手を飛ばしたあとはLRボタンを同時に押してブレーキをかけるとすぐに追いかけられますよ。

全ステージ共通スコアアタックのススメ

6誌連合ハイスコアコンテストも始まり、スコアアタックもますます熱い。記録を少しでも伸ばすためのアドバイスを送るぞ。

スコアを伸ばす基本はどのコースでも共通だ。右の３つの要素を確実に覚えれば、通常の倍以上のスコアが取れる／

ナイトメアのクリア時間が速ければ、ナイトピアでのスコアは最高２倍。これは大きいぞ。

テクニック1 イデアキャプチャーをすばやく破壊する

イデアキャプチャーを壊したあとはボーナスタイムとなり、入るスコアが２倍となる。つまりできるだけ速く壊すほど、ハイスコアが入るというわけだ。最低でも２周目で壊しておこう。

ナイツと同化する前にチップを集めておくのもいい。

テクニック2 1コースのタイムギリギリまで飛ぶ

ナイトピアでのクリアタイムはスコアに関係しない。制限時間はギリギリまで粘ろう。ただし、間違ってイデアパレスに入ってしまったり、時間切れになるのは極力避けよう。

危なくなったらコースを戻るのも一つの手だ。

テクニック3 セカンドレベルを短い時間で倒す

ボスを倒すのに必要な時間はまちまち。できるだけ倒すのに時間のかからない敵を選ぶのも大事な要素だ。

要は慣れだが、確実な倒し方がわかっている相手を選んで戦うのがベスト。

ゲームクリア後ならオプション画面で出現するボスを選択可能。覚えておこう。

SPECIAL ADVICE 腕を磨いてコンテストに挑め！

好きな競技を選んで挑戦!!

ハイスコアコンテスト応募者はとにかく練習あるのみだ。幸い１度ドリームをクリアしてしまえば、そのドリームは何度でも挑戦できる。自分が挑戦しようと思っているドリームだけを集中的にプレイして挑んでくれ。マルコンも必須アイテムだぞ。

ここがPOINT
とにかく練習あるのみ／

コースのどこに何があるのか、キャプチャーを効率よく破壊するためにはどこを通ればいいのかは、もう体で覚えるしかないぞ。

TRIAL 1 サタマガ対象ドリーム「ソフトミュージアム」に挑む

ここの攻略法は前のページでも書いたとおり。幸いここは時間切れの恐れも少なく、高得点が取れる要素がたくさんある。コース１の連続リンクと美術館内でのトランポリンアクションがカギだ。うまく飛べばどのコースも２周以上確実に回れるぞ。

ここがPOINT→
コース１の連続リンク

ナイツ担当ライターのリンク記録は約140とそこそこの数字。だがその倍は狙えるとの噂も。速いうちにジャマな敵を倒しておくのがコツ。

TRIAL 2 各ドリーム別トライアルに挑む

こちらはとにかく点を取れればいい。編集部の調べによればミスティックフォレストやフローズンベルなど、リンク数が稼げるドリームが高い点数を取れるようだ。あえて難しいスティックキャニオンを選ぶのも逆にいいかも。

POINT→
森の中の遺跡を狙おう

ミスティックフォレストは各コースが長めだが、チップやスターが大量に稼げるのがいい。時間内にどれだけ取れるかが勝負だ。遺跡の中のアクロリングとリンクボールは確実に。

TRIAL 3 全コースどこでも可！リンク賞に挑む

リンクを稼ぐには短いコースが最適。代表的なのがフローズンベルのコース１だろう。少々難易度は高いが、ミスティックフォレストやスプラッシュガーデンのコース１でも狙える。ちなみにリンク記録はタイムアップまでカウントOKだぞ。

POINT→
離れたリンクをいかにつなげるか

パラループでアイテムを囲みつつ高速移動すると、囲んだアイテムが少し遅れてナイツのもとへ飛んでくる。離れたリンク同士をつなぐ常套手段だ。確実にモノにしておこう。

6誌連合 スーパードリームトライアル 「ナイツ」ハイスコアコンテスト引き続き募集中!!

先月に引き続き、６誌連合ハイスコアコンテストを募集中。各誌専用のコースが指定され、各誌内で競うのがメインのコンテストだ。サタマガ対象ドリームは「ソフトミュージアム」。ここのベストスコア時のプレイをビデオテープ（VHS）に録画し応募してほしい（※写真の場合はドリームクリア時の得点とドリームが表示されている画面を撮影）。トップ５には、セガベストプレイヤー賞として超豪華賞品が出るぞ。また、サタマガ賞として各ドリームの最高得点者１人（※この部門は他誌との二重応募は厳禁／）と、ベストリンク賞１人（コースは問わず）を設けたので、こちらにも応募してほしい。

各賞にはプレミア賞品を用意中だぞ（※写真は実際の賞品とは異なります）。

締め切りは8/31だ！

ハイスコア大会応募方法

本誌での募集は３部門です。セガベストプレイヤー賞（ソフトミュージアムスタートからボス面終了までのハイスコアを録画）、あるいはサタマガ賞２部門（ドリーム別ハイスコアまたはコース別最高リンクを録画）、それぞれのビデオテープまたは証明写真に、どの賞に所属するかを明記して送ってください。応募先は〒103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク㈱セガサターンマガジン編集部「ナイツコンテスト○○部門」係まで。締切は８月31日（当日消印有効）です。発表は９月〜10月発売の誌上で。

特報!!
SPECIAL REPORT
完成度—60%

- ●メサイヤ
- ●11月発売予定
- ●価格未定
- ●ロボットシューティング

開発現場直撃訪問!

重装機兵レイノス2

開発チーム 独占 インタビュー PART2

こ、これはどのステージ?

今回は前回都合で欠席したメンバー2名と、メインプログラムの工藤氏の登場だ!

プログラマー
工藤孝之氏
現在レイノス2の他に某しなゲームも手伝っているため、大忙し。今回は企画の宮田氏のピンチヒッターで現状説明役に駆り出される。

グラフィックデザイナー
渡辺　徹氏
前回のインタビュー欠席の理由は明かではないが、噂のチーム内イジメとは無関係であることを祈りたい。

グラフィックデザイナー
佐藤康信氏
こちらもやはり欠席理由は不明。途中からレイノスチームへ入ったということで、転校生イジメにあっているのか?

渡辺「格好いいムービーを見せたいけど、1人で作るのはツライなぁ」

「私が担当してるのは、グラフィックの中の3次元のCGでレンダリングする部分です。ムービーとか、選択する武器のレンダリングですね。

3Dは初めてなんで、勉強しながら進めてます。シリコングラフィックスとかワークステーションで、UNIXのシステムを使って……。UNIXの管理者がウチにはいないんですよ。だからゲームを作る以前の段階で苦労してますよ。

ムービーは、ガングリフリォンを目指してますけど……、あそこまでは無理かなぁ。短い時間でスピーディにスパッと格好良く見せられればいいと思います。ストーリー説明ではなく、イメージを伝えられるものにしたいですね。OPに使って余裕があればEDにも使いたい。

サターンというハードは次世代機の中では総合的にかってるんですが、ムービーを作るにはややツライですねぇ。ナイツもムービーのOPより、リアルタイムのポリゴンのほうが全然キレイだから、サターンで無理してムービーにこだわることもないと思いますけど。

何度も言いますが、やっぱり1人はキツイですよ。1人じゃ、絶対鉄拳2のようなムービーは作れません。そのうえマシンも1台しかないんで……。まあ、そのへんはゲームの中身で勝負ってことにしときましょう(苦笑)」

佐藤「背景描きにとって拡大縮小は大きな制限。今は森と岩ばかり(笑)」

「ボクはBG(背景)を担当してます。今は地上ステージで、これから宇宙ステージを描く予定です。ボクが苦労しているのは、制限の多さですかね。拡大縮小が今回のウリの1つなんですが、BGにとってはそれがネックなんですね。拡縮のおかげでやりたいことができないのは事実なんです。ただでさえ、2枚しか使えませんからねぇ。従ってパッと見の印象が薄いので改善しているところです。例えば1面は森ですから、ずっと森と岩しか描いてない(笑)。2面以降になると、基地とか出てきますから、少しは仕掛けとかも工夫できると思うんですけどね。今はキレイに、リアルに描くことを目標にやってます。

まあボクは途中から入った身なんで、言われたことをやるしかないんですけど、ん〜……ただ…、なかなか先の仕様が決まらないんですよね。企画の宮田さんの仕様を待つしかない身でもあると(笑)」

工藤「森しか見てないんですよ……(笑)。宇宙ってあるんだよねぇ」

「うーん、今回は現状説明役なんですが、実は私も2面とか見てないんです(笑)。宇宙ステージもあるらしいんですけどね……。私が担当しているものも、背景が森のところでずっと作っているので、他のステージに行ったらちゃんとハマるのかと不安だったりします。やはり私も企画の宮田くんを待つ身ですね(笑)」

佐藤「今チーム内で流行ってるのはアメリカのおもちゃかなぁ」

佐藤「なぜかみんながみんなオモチャに凝ってるんですよ、アメリカの。仕事そっちのけで買いにいっちゃう(笑)。仕事場中に氾濫しちゃってるくらい。なんならお見せしましょうか?」

というわけで上の2枚の写真に続くわけだが、いやスゴイ! 現場には前回取材したメンバーもいたが、彼らは研究と称して某格闘ゲーに夢中。先行きは?

"俺のレイノスな日々"お便り募集!

レイノス2チームは現在どの部門も企画待ちらしい。そこで、親切なサタマガ担当編集は大変そうな企画の宮田氏と、待ち時間のあるメンバーのためにお便りを募集するぞ。MDのレイノスの思い出、2への要望、チームへの励ましなどを送ろう! あて先はサタマガ編集部の「レイノス2チーム後方支援部隊」係まで。

キャラクター名鑑
ボーゼル

三将軍のラグ、グロブ、フェラキアを従える、ヴェリゼリアの王。魔族が支配する世界のため暗躍を始める。

まさかコイツはあの時の!?

特報!! SPECIAL REPORT

ラングリッサーⅢ

■メサイヤ
■９月13日発売予定
■6,200円
■シミュレーションRPG
■スペシャルパッケージ

LANGRISSER Ⅲ

ラングⅢの改良されたシステムを今までお伝えしてきたが、今回は次号以降から始まる攻略編の布石として、また、今まで不明確であった部分を中心に、より実戦的なシステム解説を詳細する。攻略前の最後の準備だと思って熟読しよう。

新3要素の徹底解析

移動

移動するのは指揮官キャラのみ

キャラに移動目標を決めてやると、そこへ向かって一直線に歩むが、方向転換ポイントを設定することで、移動範囲内で最高４回の方向転換が可能となる（写①②）。

移動目標を決定して作戦実行すると、傭兵は消えて指揮官だけが移動する（写③④）。そして敵味方全員の移動が終わると、傭兵が姿を現すのだ（写⑤）。当然、移動時に敵の指揮官と接触するとお互いそこから移動できなくなる。

つまり、敵と闘いたくない場合は、敵の移動ルートを読んで、それに触れないようなルートを考える必要があり、逆に、敵の進行を防ぎたいときは、敵と接触するように自軍ユニットを動かす必要があるのだ。実際のプレイでは後者の状況に直面することが多い。

移動モードを「防御」に設定すると、作戦実行時に傭兵が消えないので、敵の足を止めたいときに便利だ。覚えておこう。

写真はわかりやすく撮影してあるが、実際には紙一重の差でも接触せずに通り抜けてしまうことがある。安易に移動ルートを決定するのは避けたほうがいい。

POINT 1

NPCユニットは基本的に敵から遠ざかろうとするが、攻撃を受けるとその場で治癒を始める。つまり敵に一度でも捕まると、絶滅は時間の問題となるのだ。それでも意外と耐えてくれるので、寄り道せずに急いで助けにいこう。

非力な一般人を救うために緻密な戦略が必要となることもある。助けてあげればなにかいい事があるかも…。

POINT 2

今回、傭兵ユニットが消滅しても、「治癒」を繰り返せば完全回復できる。敵をすばやく絶滅させたいなら、HPの低いユニットを集中攻撃していこう。逆に、HPの低い自軍ユニットはいち早く治癒すること。

一括してHPを見られるので、これを参考に次の戦略を練ろう。

戦闘

傭兵をうまく使うのが指揮官の役目

敵と接触すると戦闘が始まるのは前号までに解説した。さらに詳細すると、戦闘の始まる接触というのは指揮官同士以外に傭兵同士も対象となり、倒したい敵に接近し損ねても傭兵が接触していれば戦闘へ持ち込める。だが、攻めるときはそれでもいいが、こちらが逃げるときは都合が悪い。そんなときは陣形を変化させて傭兵の接触を避けよう。蛇足だが、攻撃を受けて傭兵が減ってから逃げれば、傭兵ユニットが少ない分攻撃を受ける確率も減る。

戦闘は自動で行われるが、戦闘フィールド内で傭兵の配置を決めたり、攻撃目標を決めることができる。傭兵達が入り乱れての闘いを繰り広げた後に指揮官の特殊攻撃などが発動するのが戦闘の流れとなる（写①〜④）。

ちなみに戦闘で絶滅してもユニットは消えるが、消滅することはない。

ユニットの属性による相性

ユニットの属性には相性がある。上の図を見てもらえばわかるが、指しているユニット対して強く、指されているユニットには弱い。基本で言うと、歩兵は槍兵に強いが騎馬には弱い、といった感じだ。この相性は今までのシリーズにも存在したが、今作では新たな属性も加わっているため、さらに戦略性を増すと同時に、プレイヤーの技量が問われることになった。

クラスチェンジ・クラスアップ

自由に行えるようになったクラスチェンジ

主人公のディハルトだけは、ゲーム開始後のルシリスの診断で成長属性が変わってくる。ゲームの難易度にも影響してくるので慎重に選択しよう。

クラスチェンジとはクラス属性が増えることで、プレイヤーが任意にそれをチェンジできる。属性には歩兵や騎馬、魔歩といったものから水兵や盗賊など数多く存在するが、成長属性の種類はキャラによって決まっている（3〜4種類）。クラスアップとは、そのクラスの上位にあたるものに変化することで、例えば歩兵ならファイターからグラディエーターへクラスアップするのだ。　クラスチェンジ、アップするレベルは下の表の通りだが、その属性が成長しきっているとクラスアップできないので注意しよう。右下の表はあくまでも一例。？部分に関しては、シリーズをプレイしたことのある人なら……!?

属性の違う傭兵を選択すると自動的にクラスチェンジする。

ファイター

ハイロード

属性が変わると当然のことながら雇える傭兵の属性や装備品も変化するので、その都度チェックする必要がある。また、成長度も変わってくるので、バランスよくクラスチェンジしていこう。

クラスチェンジ		
LV 10	LV 30	LV 50

クラスアップ				
LV 20	LV 40	LV 60	LV 80	LV 90

	クラスチェンジ			
	歩兵（初期属性）	騎馬	魔歩	槍兵
クラスアップ	ファイター	ナイト	ソーサラー	ロード
	グラディエーター	シルバーナイト	メイジ	ハイロード
	ソーズマン	ハイランダー	アークメイジ	ジェネラル
	？	？	？	？

ENEMY ZERO
エネミー・ゼロ

ENEMY ZERO CREATOR'S TALK②

WARP CGムービーユニット 独占インタビュー

●ワープ
●今秋発売予定
●6、900円
●インタラクティブムービー
●4枚組

これまで、秘密のベールに隠されてきたWARPの内部スタッフたち。本誌編集部はついにそのインタビューに成功した。飯野氏が"バンド"と評する"メンバー"たちが、クールに語り合う。

菅村 弘彦
Hirohiko Sugamura

アニメーション担当（物体を動かしムービーにする作業）。ワープに入る以前はコピー機の営業をしていたが、アフターケアで訪れるうちに、いつのまにか入社していたという異常な適応能力の持ち主。

上田 フミト
Fumito Ueda

アニメーション担当。TV番組の制作会社でCGを担当していたが、『E0』立ち上げ時期にワープを訪れ社員となった。実は抽象画が好きだが、それを生かせるゲームはないとぼやく。

立石　章三郎
Sho Tateishi

CGディレクター。モデリングからモーションまで、CG作業すべてを取り仕切る。本誌ワープ担当編集者と同じ編プロに出入りし、ゲームライターをしていた過去が、今回のインタビューで発覚した。

林 弘巳
Hiromi Hayashi

CGデザイナー。ポリゴンを組合わせての造形（モデリング）と、そのモデルにテクスチャーを貼る作業を担当する。以前はゲーム制作の下請け会社に勤めていた。恐妻家であることは公然の秘密。

宮崎　朋浩
Tomohiro Miyazaki

CGデザイナー。林氏と同じく、モデリングとテクスチャーマッピングを担当。ワープ入社前は、地方TV局でCGをマックで製作していた。担当編集者とは通ってるゲーセンが同じことも発覚。

「『Dの食卓』のおかげで、ゲームと映画両方の限界が見えた」(飯野)

CGムービースタッフと株式会社WARPとの出会い

──ではまず、皆さんがワープに入る前の簡単な経歴、CG歴などをお聞きしたいのですが。
立石「ワープに入る前は、いま目の前にいらっしゃる編集さんとともに、ゲームの攻略本とかのライターをやっておりました(笑)」
飯野「俺の中で君の価値は下がったよ(笑)」
宮崎「ワープに入る前は、地方のローカル番組のテレビ番組でちょこっとCGを。マッキントッシュを使って……」
立石「俺と経歴替えない?(笑)」
飯野「宮崎先生とはステップで会ったんだよ」
宮崎「六本木にマッキントッシュの店がありまして、そこでたまたま名刺交換して……」
上田「テレビ番組の制作会社にいました」
林「前はゲームの下請けの会社でやっていて、3Dがやりたかったんですよ。そのとき『Dの食卓』のサターン版が売れてた頃で、社員募集があったんですよ。それで入ったという」
飯野「章ちゃん(立石)は自分でアミーガを買ったんですよ。僕もちょうどワープって会社つくろうと思ってて、バーチャルリアリティの研究(爆笑)してた頃で、3Dなんで一緒にやろうかって。それぐらいのきっかけですね」
立石「近くに飯野氏がいただけ(笑)」
飯野「最初は薄いつながりだったね。でも取締役ですからね、立石くんも。初めっからいますし。で、菅村君のきっかけは面白いんだよ」
菅村「代理店で営業マンをしていました。ここでコピー機を買ってもらったんで(一同爆笑)、それでちょこちょこ来ているうちに、何かこう、くるものがあって、頼むから入れてくれって(笑)」
飯野「そんなんで入れるのかよこの会社(笑)。でも入りづらいんだか入りやすいんだか全然わかんないな。なんで某有名RPGのメインプログラマー落としたのに菅村がいるんだろう(笑)」

ローラとムービースタッフの微妙すぎる関係

──仕事の細かい部分をもう少し詳しくお聞きしたいんですが。アニメーションとは具体的にどのようなことをされてるのでしょうか?
菅村「林さんと宮崎様がオブジェクトを作って、テクスチャーを張る。それを動かすのが仕事です」
立石「実際にブツを仕上げるのが僕だね」
──アニメーション担当の4人の方は全てムービーを作っているわけですね。
飯野「そういうことです」
──ローラさんに対してなにかありましたら。あと好みのタイプなんかもお願いします。
上田「彼女はいます。好みのタイプは……」
飯野「何てれてんだよ(笑)」
上田「別にありません。ローラさんについては、たまに変な顔になるところが……(一同爆笑)」
飯野「ローラってビジュアルでしかないんで。ちょっと好みとかそうじゃないとか判断しにくいよね」
宮崎「顔の好みはこれといってないけど、まぁ、ネコのすきな人(笑)かな。ゲーム好きだといいね」
飯野「夜、ミルクをなめてたりとか(笑)」
菅村「僕のタイプは物静かな人。外見がきれいな人がいい。ローラさんはあんまり好みじゃない(笑)」
飯野「言い切ってるな～」
林「好みのタイプは、一応、ウチの奥さん(笑)」
宮崎「そんなに怖い(笑)?」
林「いや、ローラの方がキレイだけどさ。『D食』の時と比べたら、けっこうキレイになったしねえ」
立石「頭の回転が早い人がタイプかな。ローラさんは、あんまり好みじゃない。まぁ手の届かないところにいる感じのひとだし(笑)」
──今まで、飯野さんに好みのタイプを聞いた雑誌はないと思いますが(笑)、お願いします。
飯野「お、俺にふる(笑)? う～ん。好みのタイプを常日頃考えているわけじゃないんで、難しいよね。でも、話をしてる時に話ができるのは基本で、あと、お互いの立場をわかってる人間であればそれでいいと思う」
──CGに対してのこだわりなんかは? 以前飯野さんが『実写そっくりに作るのではなく、頭の中にあるイメージを形にするのにCGは非常に有効だ』とお聞きしましたが。
林「実写そっくりにするなら、モーションキャプチャーで全部やっちゃえばいいしね。現実にない世界を作るのがいい所じゃないかな」
飯野「ムービーのつくり方はね、まず俺が字コンテを書いて打ち合わせをする。そしてイメージラフをおこしてもらったりしながら、同時にテクスチャーも書いて、オブジェクトに貼っていって、それをアニメーターが動かしていく。僕は確かにうるさくは言うけれど、それでも自由な部分は多い。まあ、オープニングみたいに大切なシーンだけうるさいの。それ以外は、どういう風に上がるかが僕の頭にないから、できてきたものを見ておもしろいなって」

クリエイター集団WARPの持つE0の以後の可能性

──今のご趣味は?
林「今はCGが一番かな、やっぱり。でも車とバイクもすてきれなくて……」
上田「仕事しかないっすよ(笑)」
宮崎「猫を20匹くらい飼ってますから、猫かな。あと、ゲーセンで対戦(笑)」
飯野「菅村っぴは営業じゃないの?(笑)」
菅村「違います(笑)。ラジコンレースですね。走らせてて、1つ壊しちゃったんですが」
立石「下手くそ(笑)。と、僕はまあ何でもですね」
──自分にとっての、〝飯野さん〟とはどのような存在なのでしょうか?
宮崎「ライバル(笑)。広告のライバル。フォトショップのライバルでもあるかな」
立石「『実況ワールドカップサッカー』の敵(笑)。一応尊敬していると最初にいっておこうかな。最初からいっしょにやってるっていうこともあるし、昔からよくつるんで遊んでて、企画も一緒に潰したし、いい意味での友達かな。彼を前面にたてているのは、彼にしかできないことをやってもらうためですね」
菅村「キャプテンというか部活の部長って感じかな」
上田「ディレクターですね(一同爆笑)」
林「自分と同じ考えを持っている人だと思いましたね。面接で2回来て、ずーっとしゃべってみて」
──それぞれがE0以後というか、これからこういうことをやってみたいということはありますか?
林「やっぱり、飯野さんも言ってますけど、フルCGのムービーをやりたいなあと」
菅村「CGの映画は時間をかけてやりたいですね」
宮崎「アニメーションをやりたいかな」
立石「短いのだと、みんなと同じになっちゃう。しかたないから、通信(ネット)に乗っけるものかな」
飯野「バカみたいにお金を使って映画はとってみたいね。日本人でCGやってる人でもできるのは何人もいないと思うから。そこで力を問われるでしょう。インタラクティブムービーっていう中途半端なモノをやって、ゲームっていうモノの限界も感じるし、映画自体にも限界は感じます」
上田「僕は具体的にはないですけど、今はE0に全力投球かな(一同爆笑)」
飯野「かっこいいね(笑)」

すでに始動しはじめた「音」だけの作品

リアルサウンド（仮）

特報!!
SPECIAL REPORT

『D』から『E』の人になりつつある飯野賢治氏。その彼が早くも次回作を発表した。「音」だけの作品を。

●ワープ
●来年発売予定
●価格未定
●３Ｄサウンドロールプレイング
●２枚組

サターンで復活!! SONYが蹴った先進性とは?

TVゲーム初、画面不要の作品「ケンジ、お前何やってるんだい?」

「冒険をするわけじゃないですけど、アドベンチャーと言えばアドベンチャーゲームですね。本当の意味のＲＰＧ、ロール・プレイング・ゲームかもしれない。〝役割を演じる〟ってほうの意味でね。何も画面に出ませんから、相当制作費がかかったラジオドラマっていうか。３Ｄ音響ですしね。Ｑサウンドとサウンドどちらを使うかはまだ決まってませんけど。脚本、音楽、声優も優秀な人を使って、なおかつインタラクティブという」

編集部：画面に何も出ないということは、選択肢から行動をＡ、Ｂ、Ｃボタンで三択で選ぶ、という形になるんでしょうか？

「そこなんですよ、今悩んでいるのは。こうやろうって方向性が一個あったんですけど、あんまり良くないって意見が出て。やりながら決めていきます。基本的には三択とか四択だね。行動を選ぶというか。誰にでもできるゲームにしたいんで、そこで変なことしたくないんですよ。選択する作業に面白さは持ってきませんから。『ここでこんなセリフ言ったらどうなるかな？　……お、変なことになったなあ』みたいな楽しさはもちろんありますけど、それは２度３度目の面白さじゃないかな。普通のサウンドノベルのようにサブストーリーというか、設定が根幹から変わってしまうような展開の仕方はしません。半魚人出てきたりとかスパイが出たりとか。……まあ、そういうアドベンチャー的要素というよりは、ストーリーロールプレイとでもいうのかな、演劇の中のひとりの役者として、どう動くかというような感じですね。今までのアドベンチャーっていうのは、アイテムの使い方考えたりとか、証拠を見つけたりとかが大切だったじゃないですか。この作品では、人間関係の中で相手にどんなセリフを言うかとか、どんな仕打ちをするかが重要になってくる。相槌を「うん」と言うか「はい」とするか程度の違いで、話の展開が変わってきちゃうゲームじゃないんです。チャート作ったりとか、こういう展開にするにはどうするんだーとか考えずに済む作品。マルチに重きを置きすぎると１本の話が軽くなっちゃいますから。脚本僕が書くわけじゃないけど、プロデューサーとしてはそうしたいですね。あと、ＴＶゲームなのにモニターになにも写らないってかっこいいじゃないですか。ロックだよね（笑）。何も写ってないＴＶに向かって、ヘッドフォン付けながらパッドをかちゃかちゃやってるところに親が入ってきたらやばいじゃないですか。『ケンジ、お前どうしちゃったんだい？』とか（笑）」

編集部：オーディオラックにサターンが乗っかってたりするわけですね（笑）。……つまり、どんなゲームかというと、プレイヤーが舞台の上にいて、そのセリフは決まってなくて、全部アドリブで決めていける、といった感じでしょうか。

「そういう感じ。それでね、アナログ要素を入れようと思うんです。アナログパッドには対応しませんけど（笑）。同じ場面で同じ選択をしたら同じ結果にはなりますけど、人間の感情って、ＯＮ・ＯＦＦだけじゃあないですよね」

編集部：最近はそういう人間も多いですけど（笑）。

「そうですね（笑）。続きは次回にでも話します」

編集部：脚本はどの方面の方にお願いするんです？

「まだ明確な返事はもらってません。いろいろ考えたんですよね、小説家とか漫画家とか。セリフだけのゲームなんですよ、ナレーションとかも流れるけど、基本的にセリフだけ。だから「文学」じゃあないと思うんです。「テレビ」とか「映画」の世界。「演劇」だとね、食われちゃうんです。演劇でしかないものになってしまう。で、悩んだ末にＴＶの脚本家に頼んでみました。ワープの作品って中世ヨーロッパとか宇宙船の中だったりとか、フィクションフィクションした感じだったじゃないですか。今回は日常の中のあるドラマチックな１日といった感じなんですよね」

編集部：今回のテーマは決まってますか？

「あります。ひとつはね、恋愛ものです。もうひとつは恐怖系のものを。２本出すんですよ、実は」

編集部：演劇のセリフって、遠くの席の舞台がよく見えない人にもわかりやすいように書いてあるじゃないですか。〝見えない〟といったところで共通点があると思うのですが。

「んー、でもね、もっときめ細かいことがしたいんです。小声で囁くとか、呼吸音だけを流すとか。これは音でしかできないんですよね。小説だと、

「なんたらかんたら」と、小声で喋った。

となってしまう。でも耳元で、「あなたはだまされてますよ」と囁かれたら……。けっこうキますよね。みんなでわいわいしてるときに、お目当ての女の子が耳元で、自分だけに聞こえるような声でなにか話してくれたら……いいですよね（笑）。スピーカーを通した声を聞かせるのと、生の声を聞かせるのは違うんです。まあ結局、テキストアドベンチャーができなかったことなんですけど、画面に文字だけってのは泣けないでしょ？　思わずぼろっときちゃうような、そんな作品にできたらなと思います」

「文章は3行を同時には出せない。それが音には可能なんです」（飯野）

特報!! SPECIAL REPORT

ネオジオファンにはおなじみ
ザウルスサターン参入第1弾

競馬アクションゲーム
ステークスウィナー

ネオジオの「クイズ・キング・オブ・ファイターズ」現在アーケードで稼働中の最新作「神凰拳」など、意欲作の多いザウルス。サターン発売時より参入表明していたが、ついに第1弾を発表。競馬アクションというジャンルでサターンにトライする意気込みを聞く！

営業部販売促進課
依田智雄氏

現在は立派な広報マンだが、学生時代は弊誌ライター作山重曹・兄弟誌ザ・プレT編集者と共に某編集部で働いていた。

これからのサターンはアイディア勝負の時代

(編)サターン参入第1弾ということで会社の紹介をお願いします。
(依)設立は'93年で、当時はSNKさんやADKさんの、龍虎の拳2、ワールドヒーローズ2といったゲームのスーパーファミコンへの移植から会社が立ち上がりました。うちはもともとSNKのグループ会社なので、業務用で出すゲームの第1弾も「クイズキングオブファイターズ」というゲームからです。第2弾は今回移植する「ステークスウィナー」業務用で発売したのは去年の9月なんですけれども、ゲーセンで遊んでいただいたユーザーさんから非常に良い反応を頂きました。春にネオジオCD版を出すときには、決められた馬だけでなく自分で馬を作れるようにしては？ということになったんです。そのシステムが好評で「次世代機に移植しよう」という結果に。
(編)では、これからもサターンの方でソフトを出していかれるわけですね。
(依)そうですね。それぞれのハードに合ったソフトを出していこうと思っています。ただ、現在どの次世代機種でもソフトがあふれていますからね。今はアイデア勝負だと思います。第1弾に移植のソフトを持ってきているんで、ウチはある意味ズルイと思うんですよ。でもゲームがおもしろいんで許してください（笑）。
(編)サターンに「ステークスウイナー」を移植しようと思った理由は？
(依)ゲームセンターのユーザーさんにサターンを持っている方が多いのでプレイしてくださる方も多いだろうと。ファミコンの時代に比べてゲームをするユーザーさんの年齢層も上がっています。特にサターンは大人の方が多いですね。他に移植しやすいという点もあります。ステークスウイナーは2Dゲームですのでサターンに移植しやすいんですよ。
(編)このゲームでターゲットにするユーザーの年齢層は高いようですが？
(依)ええ。20代以上と考えていたんですが、ネオジオCD版に付けていたアンケートハガキを見たら小学生からも結構来ているんですよ。それにゲームが好きって子だけじゃなくて競馬が好き、馬が好きといった人もいてあながち年齢層の高い人だけともいえないんですよ。
(編)格闘やアクションが多いサターンの中で「ステークスウィナー」はどんな存在になると思いますか？
(依)サターンに競馬のゲームは1本か2本位しかないんですよね。このゲームはシミュレーションでも単なるアクションでもないので、新しいジャンルが作れると思いますよ。ゲーム自体はボタン2つで遊べるごく単純なもので、それほど難しくもないので遊びやすいのでは。
(編)サターンオリジナルのシステムの話を聞かせて下さい。

調教で自分の馬を鍛えたり、種付けシステムでさらに能力の高い馬を作ったり、繁殖させたりできる。しかもデータ的にも競馬ファンが納得できるものになっているぞ。

サターン版はパワーメモリーを使って2P対戦が可能だ。自分の育てた馬を友達同士持ちよって対戦ができる。牝馬の交換などもでき、ゲームでコミュニケーションが取れるのだ。

競馬ゲームの目標はやはりGⅠ制覇だ。最高の馬で世界最高峰のGⅠレース「凱旋門賞」にチャレンジ！ここまでくれば友達の馬に負けやしないぜ。対戦もアツイぞ！

(依)繁殖牝馬と種牡馬の数がそれぞれ48頭づつ追加されました。これらは同時に発売されるPS版とはまったく違った種類の馬です。それによって、ネオジオ版にはなかった自分だけのオリジナルの馬を作ることができます。しかもネオジオ版ではできなかった自分で作って育てた馬を使っての2P対戦もできるようになりました。友達とパワーメモリーを使って親馬の交換などもできますよ。
(編)気の早い話なんですがこれから続編の出る予定はありますか？
(依)2は開発中です。アーケードで9月に稼働する予定です。移植の可能性ももちろんありますよ。
(編)現在アーケードで稼働している「神凰拳」の移植予定は？
(依)ユーザーさんに好まれるものであれば移植も検討しますが「神凰拳」は338メガ使っていますので容量の方で色々工夫が必要なんですよ。
(編)サターンでソフトを出していくということで、ネオジオのユーザーから何か言われるようなことは・・・？
(依)そんなことはないですよ。ネオジオの方でもこれから出す予定のゲームがありますし。やはりネオジオ、サターン、PS並行してやっていこうと思っていますよ。うちは変なソフトを作るのが好きなんですよ（笑）。格闘ゲームのキャラでクイズゲーム作ったりね。まあ、次にも期待していて下さい。
(編)ありがとうございました。

STAKES WINNER G1完全制覇への道

話題のモーションキャプチャー

このゲームでは、デモビジュアルなどに話題のモーションキャプチャーという手法を使用している。このモーションキャプチャーとは、簡単に言えば実際の人間の動作を、コンピューターで取り込み、その動作をそのまま画面上に再現させる手法のことだ。

これにより、３Ｄモデルが本物と同様の動きをするのである。見ていると、あのCG特有のぎこちなさがなく、各関節がなめらかに動いているのだ。この部分にも注目しよう。

映画「エイリアン２」の惑星コロニー突入シーンだ。

エイリアントリロジー

●アクレイムジャパン
●８月30日発売予定
●5,800円●３Ｄシューティング

映画の「エイリアン」が、３Ｄシューティングとなりついに登場する。あの異形の生物が、画面いっぱいになってプレイヤーを襲う／　果して君は、この地獄に終止符を打つことができるか!?

殺られる前に殺れ!!

誰もが知っている映画「エイリアン」。そのエイリアンが、３Ｄシューティングとなってサターンに登場することになった。プレイヤーはリプリー大尉となり、エイリアンを生かして地球に持ち帰ろうとしている企業国家の野望を断ち切るのだ。ゲームは、３Ｄのダンジョンで与えられたミッションをクリアしていき、次々と襲って来るエイリアンを倒しながら探索を行うのだ。ステージは、コロニーから刑務所、放棄された宇宙船へと進み、敵であるエイリアンもウォーリアーやフェイスハガー、などなど、映画そのままの迫力で襲って来るぞ／

扉を開けたら、目の前にウォリアーが２匹も隠れていたぞ!!

これは……戦争だ!!

武器も映画でおなじみ

エイリアンを倒す武器は、映画でも登場した、ハイテク技術が詰まっている近未来兵器。これらを、ダンジョンの中から見つけ出し使用していく。しかし、兵器にはそれぞれ弾薬制限があるので、所かまわず撃っていると、すぐに弾がなくなってしまうので注意が必要。弾薬は、コンテナを破壊して入手するほか、エイリアンに寄生された人間達などもが持っている。これらの兵器を駆使し、しぶといエイリアンを瞬殺していくのも、このゲームの醍醐味であり、楽しみなのだ。

●ピストル。開始直後はこれしか持っていない。威力が弱く、エイリアン相手には辛い。

●ショットガン。広範囲を攻撃可能で、フェイスハガーも1発。だが弾薬は節約しよう。

●火炎放射機。映画では、リプリーがこれとハルスガンをテープで止めて使用していた。

●ハルスガン。連射が可能で、残段数がデジタル表示される。中～後半で使えるぞ。

こちらを確認し、すさまじい速度で迫るエイリアン。

ショットガンを受けて、なおも突進して来る。どうすりゃいい!?

アクレイムインタビュー

「サターン版は超自信作!!」

ボブ：エイリアンはPSとSS両方出してますが、この類のゲームって、まず同じデキにならないでしょ？PSはたいていジオメトリエンジン使ってポリゴンを出すけど、今回はエンジンがちがう。なんとSS版のほうが良くなっちゃってます（笑）。

今野：これだけテクスチャーが貼り巡らされていながら豊富なパターンがあるのね。ライトが点滅したり天井から物が下がったり。

それとやっぱりサターンは処理が早い。今回また納得しちゃった。開発としてはキャラが動くときにポリゴンを描いていかなきゃいけないから、キャラを速く走らせたくないものなんだけど。SS版は、PS版より走るのが速いっすよ。めっちゃ速いっすよ！　なのにテクスチャーとかポリゴン欠けがない。スゴイ！

ボブ：あとは音ですね。バランスも良くなってるし、SE関係の、例えば拳銃音とかが、凄くクリアーに出てる、この辺もSS版はいいなと思わせることですね。

ボブ：エイリアンを実際作ったイギリスのグローブ社のこだわりがサターン版に出てますよ。完全版と言ってもいいですね。PSの3Dシューティングには、キリーク・ザ・ブラッドというビックタイトルがあるけど、サターンで対抗できる代表作になれると信じています。

本当にグローブのおかげですね。彼等は3Dゲームの時代を予感してどんなハードでも使える優秀なエンジンを作っておいたんです。

今野：グローブの社長はエライ。「どんな商品が日本では楽しんでもらえるんだ」とドンドン追求するしね。今回は彼の写真をどーんと載せてください！

マーケティング部 開発部長
ボブ・テンバロー

マーケティング部 課長
今野 文樹

グローブ社長
ファーガス・マクガヴァン

完成度 100%

特報!!
SPECIAL REPORT

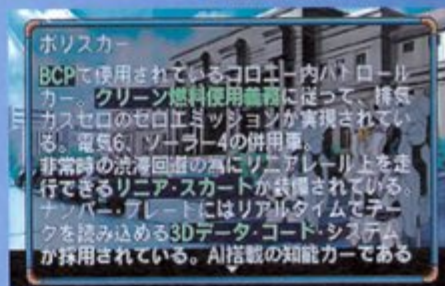
近未来文化と前時代文化の心地良い融合

●コナミ
●9月13日発売
●6,800円（3枚組）
●アドベンチャー
●1人プレイのみ
●バーチャガン対応

POLICENAUTS™
ポリスノーツ

コナミが自信たっぷりに〝最終形態〟と銘打つだけあって、サターン版「ポリスノーツ」の完成バージョンは実にデキがよい。パソコン版以外では収録されていなかった一部のグラフィックの復活、サターン版オリジナル新カットの挿入といったビジュアル面に加えて、用語解説モード（プレイ中に入れる）が追加されるなど、システム面も強化されているのだ。さらに、シューティングシーンもバーチャガン対応になっており、プレイ中の緊張感を一層高めている。これも全機種版の中で初めてのことだ。ちなみに初回プレス分に限り、写真集やバーチャガン用デカールなどの豪華な特典がつくとのこと。

とまあ、ここまで説明しておいて言うのも何だが、あまり表面的な部分にばかりとらわれるのも困りもの。あくまでこの作品の本質的な素晴らしさは、ストーリーを含めた内的要素にあるからだ。近未来ものにありがちな安っぽい設定はせず、映画なみにしっかりした世界観は、まるで実在するかのようなリアリティで構築されている。そして、その世界観に無理なくフィットしたシナリオも見事である。その序盤を今回はお見せする。

バーチャガン対応になったシューティングシーン。

メッセージに出てくる特殊な用語は、その場ですぐ調べられる。

2013年——人類は宇宙への進出を開始した

世界中から選ばれた5人

これがポリスノーツの5人。左からジョナサン・イングラム、エド・ブラウン、ジョゼフ・サダオキ・トクガワ、サルバトーレ・トスカニーニ、ゲイツ・ベッカー。彼らが現在のビヨンド警察の礎となったのである。

2010年、人類初の宇宙コロニー「ビヨンドコースト」が完成。この年から人類は本格的に宇宙へ進出を開始した。その3年後、数十万人の一般市民移住と同時に、コロニーの治安を護るために5人のポリスノーツが選出された。しかし、ポリスノーツへの就任直後、EMPS（コロニー外活動用ポリススーツ）のテスト中の事故で、メンバーの一員であるジョナサンが行方不明になってしまう。彼はEMPSの冷凍睡眠装置により、生命活動を停止させたままの状態で宇宙をさまよっていたが、25年後に奇跡的に救出される……。

2040年――25年前の過去が追いついた……

無事に救出されたものの、過ぎ去った25年もの歳月はジョナサンを孤独な存在にしてしまった。身寄りのない彼は、地球に生還した後オールドL.A.のうらぶれた街に住み、ネゴシエーターまがいの探偵として生計を立てていた。そんなある日、彼の事務所のもとに、かつての妻だったロレインが突然訪ねてきた。すでに55歳になったロレインは、25年前と変わらぬ姿（冷凍睡眠のため）のジョナサンを懐かしそうに眺めていたが、やがて意を決して語り始める。彼女がここに来た理由は、再婚相手の夫、ケンゾウ・北条の捜索をジョナサンに依頼するためだったのだ。北条はビヨンドコーストのトクガワ製薬に勤める技術者だが、ロレインにカプセル剤と葉の切れ端を託した後、行方不明になったという。ジョナサンはこの依頼を受けるかどうか即答できず、いったんロレインを宿泊先のホテルへ帰そうとする。しかし、乗りつけてきた車に彼女が近づいたとたん、爆破事故が起こった！

車に爆弾を仕掛けた男を路地に追い詰めるが、バイクで逃走されてしまった。

爆破に巻き込まれたロレインは、娘のことを託して息を引き取った……。

そしてジョナサンはビヨンドコーストへ

ロレインの遺志をくみとったジョナサンは、この事件の真相と、爆破犯人を探すため、再びビヨンドコーストへ渡ることを決意する。現在のところ、手掛りとなりそうなものはロレインから預かったカプセル剤と葉の切れ端、そして例の爆破の後、路地に点々と流れていた白い血液（人工血液）だけだ。

しかし、ビヨンドコーストにはポリスノーツ時代の仲間がいる。きっと彼らが協力してくれるだろう。そしてロレインの死とケンゾウの失踪で1人になってしまったカレン・北条にも会わなければ……。

あの事故以来、宇宙恐怖症になったジョナサンだが、我慢して宇宙船に乗る。

結局宇宙酔いにかかり、スチュワーデスに酔い止めの薬をもらう……。

ビヨンドコーストは、25年前とは比較にならないほど発展していた。

さっそくBCP（ビヨンド警察）へ向かうと、

とりあえずBCPへ向かったジョナサンは、そこでエドと再会する。

25年ぶりだったが、エドは昔と変わらず親友として歓迎してくれた。

日夜緊張感が漂うAP隊。実質的には彼らがBCPの中核である。

どこかで見たと思ったら、奴も一員だった。

ゲイツもジョナサンに協力を申し出るが。

デイブ・フォレスト

エドの部下。ビヨンド生まれで、地球に1度行ってみたいと思っている。

メリル・シルバーバーグ

エドのもう1人の部下。いわくつきの過去をもつ。

エド・ブラウン

現在はBCPのお荷物部署、風紀課の課長。年は取ったが、熱いハートは失っていない。

ゲイツ・ベッカー

もとポリスノーツの一員。現在はBCP本部長兼AP隊隊長に出世。

トニー・レッドウッド

AP隊のエリート隊員。EMPS乗りとしても超一流。

うさぎピンチ！主役の座が狙われる!!

特報!! SPECIAL REPORT
完成度——65％

美少女戦士セーラームーンSuperS 真・主役争奪戦Plus（仮称）

●エンジェル●今秋発売予定●価格未定●格闘アクション●全年齢推奨

ゲームの華！オープニングCGを大公開!!

ついに、このゲームの華ともいえるセーラー戦士達のムービー画面写真を入手!!　それらを一挙に公開しよう。ゲーム中に流れるムービーは、大きく分けるとアニメ部分とCG部分の２種類。CG部分はゲーム全体のオープニングに使用されていて、PS版のものとほぼ同じもののようだ。アニメーション部分にも何種類かのタイプがあり、それらすべてが描き下ろしのものだ。

闘いを前にして静かに目をとじているセーラーちびムーン。ペガサスとお話？

セーラーマーズの必殺技「ファイアー・ソウル」が放たれる。とにかくハデ。

セーラー戦士の中で一番人気（？）のマーキュリー。彼女が争奪戦という形を提案したのが始まりで、うさぎも泣く泣くそれをのんだ。

セーラー戦士が集合。これから、彼女達がアツいバトルを繰り広げる。はたして、主役交代はあるのだろうか!?

セーラーヴィーナスも主役の座を狙う１人。このほかにも、セーラーネプチューンやセーラーウラヌスなどのCGもちゃんとあるぞ！

サターン版オリジナルムービー

導入部分に流れるムービーをちょっとだけ紹介。ファンは要チェックです！

仲間達に呼び出されたうさぎは、何も知らずに待ち合わせの場所に現れる。そこではすでに、うさぎから主役の座を奪うための話が……。ショックを受けるうさぎをなだめるように、亜美が主役争奪戦を提案。こうして、闘いの火蓋は切って落とされた。

中盤の演出もバッチリアニメで!!

無事主役を防衛できるかセーラームーン！ 彼女の行く先には高い壁が立ちはだかっている。

普段はうさぎとなかよしのこの2人も、主役という甘いささやきの前には弱いのだろうか。そのあたりの本音は、ゲームの中のアニメーション部分で語られるかも？。

外太陽系の戦士セーラープルート。闘いの場に現れた彼女の目的も主役の座？

ウラヌスとネプチューン。勝ったら2人いっしょに主役になるのかな？

サターン版のストーリーモードに、新しく追加されたアニメーションの数々。これらは、ゲームの導入部分、中盤、そしてエンディングに流れるようになっている。この見開きのページで、周りに並べられている写真が、導入部分。掲載したのは全体の30%程度だ。

そして主役の座をかけた闘いが始まる!!

アニメのセーラームーンの世界観を生かしつつ、ゲームの中でも華麗に舞うセーラー戦士達。彼女達が使う必殺技も、派手なものが多い。これにアニメーションによる演出効果が加わることによって、格闘部分がより盛り上がることは間違いないだろう。はたして、主役の座は誰の手に!?

マーズのバーニング・マンダラーと、ジュピターのスパークリング・ワイド・プレッシャー。テレビでもおなじみだよね。

プルートのデッド・スクリームにドルフィン・ウェイブで応戦するネプチューン。ネプチューンの技はゲームオリジナルだ。

セーラームーンの大きなハート、ムーン・スパイラル・ハートアタックがサターンを襲う。

普段は仲のいい2人も、主役になるためにはやっぱり闘っちゃうのね……。

リアルバウト餓狼伝説

拡張RAM使用でまたもや当然完全移植!!

●SNK ●8月23日発売予定 ●8,800円
●対戦格闘 ●拡張RAMカートリッジ同梱

アーケードでも未だに根強い人気を誇る、餓狼伝説シリーズ第5弾のリアルバウト餓狼伝説が、新システム拡張RAMを引っ提げてサターンに登場。熱い狼たちの闘いが近いうちに君のサターンでくり広げられる。今回は初公開の画面写真を中心に、これがリアルバウト餓狼伝説だ! というような紹介と、前作の餓狼伝説3からの変更点、ライター2人による軽いトークをお届けする。

サターン版画面写真を公開だ!

餓狼伝説シリーズ最新作

初代餓狼伝説から数えて5作目がこのリアルバウト餓狼伝説だ。

餓狼伝説3の闘いで秦の秘伝書を手に入れたギース・ハワード。3巻の秘伝書はすべて彼の手に落ちた。しかしギースはビリー・カーンに秘伝書の処分を命じる。秦兄弟に何かをもたらすかもしれない、同じ失敗を繰り返さないために、ボガード兄弟のように……。そしてギースはキング・オブ・ファイターズの手はずを整える。支配者は自分だけだということを思い知らせるために……。ギースとボガード兄弟の宿命の対決をメインにそれを取り巻くキャラ達の闘いだ。

餓狼伝説3では最終ボスの秦崇雷も当然初めから使用可能だ

餓狼伝説3のボスキャラの山崎と餓狼伝説2で登場したキムの闘い。

ブルー・マリーのスピンフォールが秦兄弟の弟、崇秀に直撃!!

餓狼伝説3からの変更点

リングアウト

画面端には障害物が設置された。この障害物には耐久値があり耐久値以上のダメージを与えると障害物は破壊されてしまう。破壊したあと画面端に落ちるとリングアウトとなり負けてしまう。各ステージのリングアウトごとにそれぞれ違った楽しい演出が施されているぞ。

オーバースウェーのバージョンアップ

前作の餓狼伝説3では出しづらい、わかりにくいと言われていたオーバースウェーがパワーアップした。ボタン1つでスウェー移動可能になり、対オーバースウェー攻撃もボタン1つで相手が手前、奥のラインに関係なく攻撃できる。面白さ倍増だ。

サターンの可能性をまた一つ拡げる拡張RAM登場!

16MのTwinAdvancedRomSystemを使い、完全移植を成し遂げたザ・キング・オブ・ファイターズ'95の発売から数ヶ月後、リアルバウト餓狼伝説に8Mの拡張RAMカートリッジの同梱が決定した。汎用RAM導入に踏み切った理由などを前回同様、開発スタッフ品川チームマネージャーに伺った。

株式会社セガ・エンタープライゼス
コンシューマー開発設計本部
第二設計部 ソフト設計チーム
品川 浩二チームマネージャー

写真はTARSの時も使われたものだが、今後このタイプのものはすべてこの形になるという。仕組みはTARSと同じで、CD-ROMデータを読み込んだバッファRAMとカートリッジスロットとRAMをサターン本体は並行使用できる点を生かす。現時点ではリアルバウト餓狼伝説の同梱で8,800円と、単品の値段は発表されていないが、単品発売決定時に発表されるとのこと。

ROMは成功した。ならRAMでも…

編集部（以下編）：まず基本的な話ですが、ROMとRAMの違いとは？
品川：簡単に言ってしまえば、中身の書き換えができるのがRAMですね。
編：色や形、正式名称は？
品川：形はTwinAdvancedRomSystem（以下TARS）やパワーメモリーとまったく同じで、色はダークグレイです。名前は「拡張RAMカートリッジ」です。
編：前回のTARSからどういう経緯でRAMを作ることに？
品川：このRAMは単なるメモリーの拡張という意味合いではなく、いまのサターンにプラスαの機能があれば、いっそうイイものができるという発想からできました。前回のTARSの時も話しましたが、ネオジオとサターンはかなりちがうものなので、移植のフォローのためにとりあえずROMでやってみましょうと。で、ROMがうまくいったけどRAMでもできるんじゃないかと。
編：TARSを作っていた頃からRAMの予定はあったんですか？
品川：いや降って湧いた話というか(笑)。これはソフトを作る側からの要望に応えて作ったんですよ。「次はRAMでいきたい」「じゃあ作ってみるけど、本当にうまくいくかい？」という感じで、この2、3ヶ月で作ったんです。
編：TARSの時もかなり価格を押さえてましたが、今回もCD-ROMと同梱で8,800円、しかも汎用ということを考えると、ユーザーには嬉しいですよね。低価格にできた理由は？
品川：ご存じのようにD-RAMの値段が下がったおかげです。去年だったら、品薄で作れなかったでしょうね。いいものを作っても3万円もしたのでは買ってもらえませんから、適正価格を考えて作りました。
編：価格と絡めてお聞きしたいのですが、8Mと決定した理由は？
品川：もちろん我々はコストも考えますね。で、開発側からはあればあるだけいいという要望が来る、この2方向の折衷点が8Mだったわけです。
編：開発にとっては8Mは充分な数字でしょうか？
品川：第一弾のリアルバウト餓狼伝説は完全移植ができているということですし、今はこれしかないから、これでやるしかないんですけどね（笑）。

カートリッジスロットは無限への入口

編：すでにSNKさんのタイトルのいくつかはRAM対応が決まってますよね。で、その中に前回16MのROMを使ったKOF'95の続編もあるのですが、RAMで容量は足りるのでしょうか？
品川：そのへんはSNKさん次第ですね。私としてはROMもRAMも自分の子供みたいなものですから、どちらも使って欲しいんですけどね。
編：ということはTARSはまだ活用される予定はあるわけですか。
品川：もちろんなくなったわけではありませんから、使いたいというソフトがあればいくらも生産できますよ。
編：このRAMの産みの親であるセガさんは対応ソフトの予定はないのですか？
品川：今のところはっきりした予定はありませんが、将来的には考えられると思います。メガCDが出た頃と同じような状況ですね。CDにするか、カートリッジにするかは、そのゲームに合った選択がなされたわけで、容量が多いからと言ってみんなCDにはならなかったでしょう？ だから、このRAMを作ったからと言って、セガのソフトすべてRAM対応させることはないわけです。
編：両方とも今は格闘ゲームの移植が主な使用用途ですが、他のジャンルでも有効な使い道はあると思うのですが。
品川：もちろん、格闘ゲームのためだけに作ったわけではないですからね。ただ、今は格闘ゲームが主流で質の高いものも多い。だから必然偏ってしまうだけで、本来何にでも使えますよ。私自身はシューティングが好きなんですが、これも質の高いものには使って欲しいと思いますし、シミュレーションでもロールプレイングゲームでもなんでもこいです。
他にも、例えば、SNKさんの真説サムライスピリッツは格闘ゲームの要素も楽しめるロールグレイングゲームと伺っていますが、これはネオジオの大容量を生かしたジャンルが複合的なゲームですよね。RAMやROMがあれば、サターンでもそういった2つ以上のジャンルを持つゲームのどちらの要素も、高いレベルで作ることができるはずですよ。
編：ROM、RAMときたわけですが、もう次の構想はあるんでしょうか？
品川：あくまでもソフトあっての周辺機器なんで、ソフト側からの要望があれば我々はそれに応えるだけです。今回は完全移植という要望に応えたわけですが、リアリティのあるレースがやりたい、と言われればハンドルコントローラー、インターネットにアクセスしたければモデムを作りましょうと。
編：サターンはそれだけ柔軟な対応のできるハードというわけですね。
品川：ええ。実は正直な話、最初は完全移植できるか心配でしたよ。先ほど言ったように、まったく別物のハードのソフトですからね。SNKさんのゲームのファンは移植度には特に厳しいと聞いていましたし（笑）。それをプラスαしただけでよくぞここまで、と。今回の成功の要因もサターンの設計が拡張性を優れさせていたということでしょうね。カートリッジスロットを使って、サターンはもっともっと進化しますよ。

キング・オブ・ファイターズに

リアルバウト餓狼伝説で選べるキャラクターは全部で16人。餓狼伝説3の10キャラ＋ボスキャラクター3人。そして餓狼伝説シリーズに登場した人気キャラクターのダック、キム、ビリーの3人、計16人だ。好きなキャラでKOFに参戦しよう。

テリー・ボガード

秘伝書をめぐる闘いから半年。テリーの前にビリー・カーンが姿を現しギースからのメッセージを伝えた。「キング・オブ・ファイターズに参加してもらう」テリーはサウスタウンでの悪夢を想い拳を震わす。「今度こそ貴様の最後だ!」

アンディ・ボガード

超裂破弾

日本に戻ってもアンディは修行を続けていた。「ギースは必ず生きている。奴はまた同じことを繰り返す」舞にも告げず密かに姿を消すアンディ。最後の闘いを予感しながらも一匹狼はこの地を去っていった……。

ジョー・ヒガシ

「へっへっ…、サウスタウンがお呼びだ…」タイでムエタイの防衛戦を終えたばかりのジョーがつぶやいた。史上最強のチャンプを説得するホア・ジャイだが無駄なことはわかっていた。「ムエタイ史上最悪のチャンプだぜ」

スライドスクリュー

ホンフゥ

山崎を取り逃がし香港警察より大目玉を食らっていたがKOFの出場許可を願い出るホンフゥ。「出てええっちゅうてくれたばい」懲りてない彼にパオパオの面々「あいつ本当に刑事だろうな……」

不知火舞

キム・カッファン

キム親子はKOFに出場するため旅立つところであった。「気を付けてね」「がんばってくださーい／でやんす」妻や弟子が見送る。「さあ、2人とも父さんの闘う相手からいろいろ勉強させてもらうのだぞ」

ボブ・ウィルソン

リチャードがボブの店に現れKOFの開催を告げる。カポエラの強さを示したいボブは喜ぶがリチャードの表情は険しい。そんなリチャードにボブは明るく答えた。「楽しみながらやらせてもらいます。まかせてください」

フランコ・バッシュ

妻のためキックボクシングをやめたフランコ。しかしフランコは闘いの情熱を思い出していた。妻は夫の姿を見て必ず帰ってくると信じ復帰を促す。「よーしっ／ジュニア、カムバックだ。お父さんを1から鍛え直してくれ」

ジョーは大粒の涙をこぼす舞の姿を見つける。胸を押さえ、苦しみ、一人で出て行ったアンディに何もできなかった自分を責める舞にギースと決着を付けに行ったとジョーは語る。「連れてって」舞は強い決心で立ち上がった。

参加する16名のキャラクター

ギース・ハワード

クラウザーはギース亡き後の北米を手中に収めるため、ギースの影武者を用意していたがクラウザーはテリーとの闘いで自ら命を絶ち、ギースは完全復活を果たす。秘伝書をも手中に収めたギースの野望は、新たな展開を迎える。

烈風拳

ダック・キング

プロダンサーでありながら、ストリートファイトにも興じるダック。その街のチャンプを倒し挑戦者を待つが誰もダックの前に出ようとしない。「チッ！　面白くねぇ。やっぱサウスタウンじゃねぇと燃えねぇわ」

ダンシングダイブ

ビリー・カーン

ギースより『影』の調査を命じられたビリー。だが未だ正体をつかむことができなかった。「KOFに『影』は必ず現れる。そこで奴の息の根を止めてしまえ」ギースの命令にビリーはうなずいた。「久々に腕がなるぜ」

超火炎旋風棍

秦 崇秀

「どんな細工をしても無駄です。帝王拳の恐ろしさをじっくりと味あわせてあげます」秦兄弟は秘伝書を手に入れるため、キング・オブ・ファイターズへ参加することを決意。それにはまず、山崎を探し利用することが先決であった。

帝王宿命拳

秦 崇雷

秦兄弟の身体には未だ過去の亡霊が潜んでいた。だが兄弟の魂は抵抗を続け『空龍』、『海龍』はこれ以上の支配が困難となっていた。『秘伝書を取り戻すのだ』「秘伝書の正当な持ち主はこの我々なのだからな」

帝王龍声拳

山崎竜二

山崎の前にビリーが姿を現し「KOFに招待してやるよ」と誘いをかけた。「そりゃいいや。ギースに言っとけ。貴様のバカは死んでも直らんバカだとな」

蛇使い前方

ブルー・マリー

スピンフォール

父親と婚約者を亡くし、決まったカクテルを寂しげに1杯だけ傾けるマリー。『すごくバカな男たちと会ったんです。純粋で強い意志を持っていたわ。私が忘れていたものを彼らはもっていた』そうマスターに語りマリーは立ち上がった。「また、あの街に行って来ます」と言って。

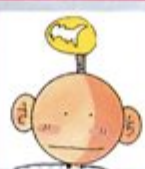
望月双角

秘伝書がギースの手に渡り双角はサウスタウンに止まっていた。（あのトランクスの男も赤い帽子の男も何かが違っておったな。いやいや、あ奴等も秘伝書に導かれた者、修羅の証じゃ）双角の闘いは終わってはいない。

野猿狩り

ライター健崩&大戸島さんじゅうご
だってリングアウトだもの!?

拡張RAMシステムっていい出来なのかなぁ

本当は餓狼伝説3のシステムが好きだけど

健　崩「さてリアルバウトですが拡張RAMのおかげでかなり良いものができると思うけど大戸島さんは？」

大戸島「僕もT・A・R・Sを使ったKOF'95みたいに完全移植なのができると思う。けど何故、餓狼伝説3でどちらかのシステムを使ってくれなかったんだ！　餓狼3の良さがロード時間の長さと処理速度の遅さで半減している。」

健　崩「餓狼3の良さとは？」

大戸島「あのスウェーの速さ。あれで餓狼伝説3は面白い。」

健　崩「でもやりづらいから。マニア向けでしょ。リアルバウトは初心者でもとっつきやすいから。」

大戸島「そうなんだけどね（笑）」

読者プレゼント付きサタマガライター原稿料争奪戦開始!!　185Pを見よ！

●SNK／ADK●8月9日発売予定●5,800円●対戦格闘

MAIN MENU
"PRESS A"

ついに完成！サターン版WHPのミリョク

発売日を目前に控え、編集部に完成バージョンのROMがついに届いた。それに伴い今回は、「サターン版WHPのミリョク」と題して、サターンユーザーが得するオマケ要素と知らないと楽しめないゲームシステムなどを中心にお届けするぞ！

エクストラファイルのミリョク♡

まず挙げられる特典はこのエクストラファイル。ユーザーへのサービスもここまでくると涙モノ。特にファン必見だ！

グラフィックコレクション

キャラクターの隠れたミリョクに迫る！

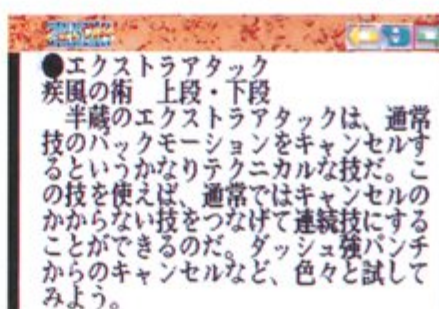
これはアーケードでリリースされた全4作品で描き起こされたパッケージイラストやその原画などを鑑賞できるモードで、シリーズを通して変化してゆく英雄達の勇姿を拝めるのが嬉しい。雑誌用に描き起こされたイラストもあり、ゲーム中とは違った雰囲気を味わえるのも◎。

キャラクターの顔もシリーズごとに若干違うことに気がつく。人気の高いジャンヌやリョウコのイラストもバッチリ収録。その他にも……。

もう　ウハウハ！
たまらんっス～

キャラクターズファイル

ボクらの仕事が減るほど充実した内容

●エクストラアタック
疾風の術　上段・下段
　半蔵のエクストラアタックは、通常技のバックモーションをキャンセルするというかなりテクニカルな技だ。この技を使えば、通常ではキャンセルのかからない技をつなげて連続技にすることができるのだ。ダッシュ強パンチからのキャンセルなど、色々と試してみよう。

使用例なども挙げられているので非常に参考になる。熟練者もとりあえず目を通しておいた方が無難だ。

ここでは、キャラクターの特徴から始まり、飛び道具粉砕攻撃や打撃防御攻撃などのリストから、必殺技や究極奥義のコマンドとその能力までを詳しく解説している。攻略要素が強いので、闘い方を知らない初心者が読むと得られる効果も大きいだろう。必殺技の効力を覚えておくだけで勝率も上がるというものだ。しっかり学んで、ぜひ実戦で役立てていただきたい。

エキスパートマニュアル

マニュアルをなくしても大丈夫!!

●ヒーローゲージ・1
　キャラクターのヒーローとしての力の極限を示すゲージ。ゲージは攻撃をヒット・ガードさせると上昇し、MAX時は一定時間持続するが、対応した技を使うと消費される。効果としては足払い系の技を受けても転倒しない、必殺技・究極奥義の能力上昇がある。必殺技・究極奥義の能力上昇は主に二種で、グラフィックが変化したり、ヒット数が増えて威力が上がる。

わからないことがあったら迷わずこのファイルを開こう。

ここでは基本操作をより実戦的に解説している。ダッシュひとつとってみても、その使い方から無敵時間の活用法などまで詳述しているので、初心者はもとより熟練者が読んでもためになるだろう。また、必殺技のコマンドも形状ごとに入力のコツなども指南されているという親切ぶり。

スクープ！　2色のEXカラー

サターン版WHPでは、キャラの色が1P2Pと2色ある他にEXカラーなる色まで用意されているらしい。つまり全4色の中から好きな色を指定できるのだ。至れり尽くせりとはまさにこのことをいう。

開発チームから
サターンユーザーへの
贈り物♡

基本16キャラ+3キャラのミリョク♡

サターン版WHPではアーケード版で通常使うことのできなかったボスクラスのキャラが使用可能になっているのだ。

ミリョクキャラ① 孫悟空

特殊技数＝3　必殺技数＝5

英雄豪傑武人を求めて東へ西へ武者修行する荒くれもの。強者が集まるとされるこの大会に、最強と自負する己の技量を試すべく参加する。

彼はボスクラスではなく、ある条件を満たすと登場する隠しキャラ。その条件はアーケード版と比べて簡単になっているらしいが、詳しいことはまだ不明だ。

すばやい動きと多彩な必殺技が特徴だが、その分扱いが難しくなっているテクニカルキャラといえる。

すばやく前方へジャンプして如意棒で叩く技。弱中強ボタンの順で飛距離が伸び、ヒーローゲージ満タンでパワーUPする。

必殺技を出そうとした相手をひょうたんに吸い込む技。入力は難しいが、相手にプレッシャーを与えられる。

ミリョクキャラ② ゼウス

特殊技数＝0　必殺技数＝4

全英雄達の支配者になることを目論むが、暗黒超武会で敗北する。その屈辱は忘れられるわけもなく、復讐の機がくるのを待っていた。

WHPのボスキャラであるゼウス。すべてにおいて英雄達の上をゆく実力を持っており、彼の前でうかつに動くことは死につながる。

半端じゃない攻撃力が特徴で、数少ない必殺技も凄まじい威力を持ち、必殺技1発で勝負がつくこともある。

爆炎にも見えるオーラを放ち身を守る。無敵時間が長く、打撃防御攻撃と飛び道具粉砕攻撃にもなっている強烈な必殺技だ。

打撃防御攻撃で飛び道具粉砕攻撃。1回の攻撃力は低いが連続ヒットする。空中でヒットするとそれだけで……。

ミリョクキャラ③ NEO-DIO

特殊技数＝2　必殺技数＝7

英雄達に恨みを抱いていたのはゼウスだけではなかった。この究極生命体のDIOもそのひとり。ギガスを吸収し、NEO-DIOとして復讐を狙う。

ゼウスが表のボスならば、DIOは裏のボス。登場シーンではゼウスをも瞬時に倒してしまうほどの強者。 使い勝手のいい通常技と必殺技を持つ文字どおり最強のキャラ。他の英雄とはレベルそのものが違うといった感じで、キャラによっては勝てる要素は皆無に等しい。

体を丸めて空中から攻撃する技。ジャンプ中でも同コマンドで似た技を出せる。ヒーローゲージ満タンでパワーUP。

ダッシュしながら腕の刃物で相手を切り裂く。ボタンで移動距離が変わる。

複雑なコマンド入力を必要とする投げ技で、相手をつかんで爆破する。これと同じコマンド（ボタンが違う）で相手を凍結させる投げ技も持っている。彼らしい豪快な技だ。

斬新な戦闘システムのミリョク♡

WHPという格闘ゲーム自体のミリョクはその斬新な戦闘システムにある。全キャラ共通のお約束なので覚えておこう。

打撃防御攻撃

打撃で防御で攻撃!? なにそれ？

名称はややこしいが仕組みは簡単。相手の打撃を防御しつつ攻撃する技のこと。マニアックに解説すると、攻撃モーションの中にガード判定が発生し、そこに相手の攻撃が当たっても、ガードしたときと同じ状態のまま攻撃モーションが進んでいく。便利な技ではあるが、そう簡単に狙えるほどガード判定の持続時間は長くないのだ。

ハンゾウの遠距離立ち中Pが打撃防御攻撃になっている。これを相手の攻撃に合わせて出すと…。攻撃モーション中に相手攻撃はヒットするが、判定はガードと同じでノーダメージで一方的に反撃できる。

飛び道具粉砕攻撃

読んで字の如く、飛び道具を壊します

飛び道具同士がぶつかり合うと相殺されるが、WHPでは飛び道具を粉砕できる通常技もあるのだ。粉砕するのだからもちろんダメージは受けない。飛び道具は必殺技なのでガードすると体力が微量に減る。そんなセコイ削りがイヤなときや、相手を威圧する場合にはもってこいの演出効果といえるだろう。タイミングは意外とルーズだ。

ハンゾウなら遠距離立ち強P。強Pのコブシ（攻撃判定）を飛び道具に合わせるだけでいいが、タイミングを誤ると直撃する。また、ブロッケンのジャーマンミサイルは高度が低いので粉砕できない。

ガードはじき攻撃

待ちは許さんぞ、待ちは!!

格闘ゲーム全般に問題視されている「待ち戦法」。相手が攻撃してくるのをひたすら待って、それに合わせた対処しかしない作業的な戦法で、その賛否が問われている。しかし、WHPでは相手のガードを崩す攻撃があり、「待ち戦法」はあまり有効ではないのだ。この技は相手のガードモーションを解いて、しばらく動けなくする効果がある。

ハンゾウなら近距離立ち中Pがその技になる。相手のガードを解けば、そのあとに攻撃を決められる。しかし、ガードを解かれた側は、ガードを入れ直すことで追加攻撃を防ぐこともできるのだ。

ヒーローゲージ

溜まればいいことアルヨ

画面下部にあるゲージがそのヒーローゲージで、相手に攻撃をヒットさせたり、必殺技をガードさせると徐々に増えていく。ガードしている方は増えないので、「待ち戦法」が有効ではないのがここでもうかがえる。これが溜まると特定の必殺技の攻撃力が増したりヒット数が増えたりとパワーアップするぞ。

ゲージが溜まっているときに特定の必殺技を出すと自動的に発動する。光っているときは無敵状態なのでうまく使おう。

エクストラアタック

個性的な特殊技を使いこなせ

平たく言えば特殊技で、その能力はキャラごとにまちまち。ボタン3つ同時押し（またはRボタン）で簡単に出せるので、問われるのは使い方だけだ。例えばフウマのエクストラアタックなら必殺技を出すフリをするというもので、飛び道具を出すフリをすれば相手の跳び込みを誘え、炎龍破で叩き落すことができるのだ。

キャラクターの個性がこのエクストラアタックに表れる。うまく活用して相手を翻弄できれば勝利は近づくというものだ。

究極奥義

一発逆転を狙え!

各キャラが1～2つ所有する究極の奥義は、体力が減って体力ゲージが点滅することを条件に出すことができる。究極と称されるだけあって威力は絶大だが、コマンド入力が複雑というリスクもあるのだ。キャラ毎に技の効力も違うので、うまく利用したい。また、ヒーローゲージが溜まっていればパワーアップもする。

コマンド入力が難しい分、出てしまえばそれなりに強力。比較的隙も少ないので多用も可能だ。

以上をふまえていよいよ攻略!

予　告

次号以降からキャラ別の攻略ネタを始める。それを理解するためにも、このページで解説したことは頭に入れておこう。

ワーこいはまだまだ募集中!

前々号で告知した「WHPなんでも来い」では、イラストから手作りアイテムまで、WHPに関するモノならなんでも募集中。期限まではまだ時間があるので送ってくれ!!

銀河お嬢様伝説ユナ

特報!! SPECIAL REPORT

●ハドソン●発売日未定●価格未定●AVG●1人プレイのみ

OVA用新キャラクター「亜耶子」

デジタルお嬢様のできるまで!

現在制作中のサターン用「ユナRemix」。この作品は過去PCエンジンで発売された「ユナ1」をサターン用にリメイクしたもの。当然、使用されるグラフィックはサターン用に新しく描き起こされる。しかもバトル画面やイベントシーンはアニメーションムービーに変更! そこで今回はなんとムービーの制作工程を大公開!! 原画からムービーになるまでの流れをじっくり紹介していく。あの可愛らしいユナちゃんができるまでを心ゆくまで見てくれ。

①設定画を描く

まず設定画が描き起こされる。設定画とはキャラの服装や特徴、色などをすべてのスタッフに知ってもらうためのもの。

②原画を描き起こす

シナリオをもとに絵コンテがきられる。絵コンテはストーリーの流れにそって描かれた絵に、キャラの動きを文章で書き込んだもの。

次に絵コンテからアニメーターが原画を描き起こし、影線や色指定を入れていく。またキャラだけでなく背景や小道具もきちんと描き起こされる。

③データ化して線修正

原画をスキャナーという読み取り機械にかけてデータ化する。ここからはパソコン上の作業となる。

これを、ゲームにした時により美しく見えるよう、1ドット単位で修正していく。

線修正は時間と手間のかかる作業だが、ここでグラフィックの善し悪しが決まる。

④色を付けて完成

線修正が終了したら、今度は色を塗り始める。色は①の設定画で使われている色を使用。ここまでくれば、完成間近!

色が塗れたグラフィックデータから1枚1枚シネパックムービーのデータとして保存する。原画のデータすべてに色を付けたら、サターン実機上で再生できるムービーの完成! これをCD-ROMに焼いてやっとユナの誕生だ。

できたてほやほやお嬢様!

SIDESTORY Ⅰ 戦慄のブルー

U.C.0079 01.03 THE DUCHY OF ZION DECLARED WAR AGAINST U.N.T FOR ITS INDEPEDENCE. SO CALLED THE ONE YEAR WAR BEGAN.

- ●バンダイ
- ●9月下旬発売予定
- ●4,800円
- ●ドラマチックシューティング
- ●1人プレイのみ
- ●全年齢推奨

完全なオリジナルシナリオをもとに、「1年戦争」を別の視点から描く「機動戦士ガンダム外伝Ⅰ」。今回は確定したオペレーション方法を紹介しよう。また、謎の蒼いMSの存在も明らかに……。

ジムを操るユウ・カジマそれはキミ自身だ!

GM OPERATION MANUAL

この外伝Ⅰで主人公が搭乗、すなわちプレイヤーが操作するモビルスーツ・ジムは、以下のようにさまざまなアクションを行うことができる。実際の戦闘時の流れは、敵MSを捕捉後に移動や旋回を駆使して追尾していき(ロックオンした時は自動で追尾する)、ライフルや特殊武器で攻撃する。敵の種類によっては上下角を調整して攻撃しないと当たらない。

コクピット

1 照準
武器はこの照準の中心に向けて発射される。ロックすると合わせやすくなる。

2 ダメージゲージ
現在の機体のダメージを表示する。すべてが赤くなると自機は破壊されてしまう。

3 バーニアゲージ
ジャンプやダッシュを行うとゲージが上がる。赤くなると機能は停止してしまう。

4 警告灯
作戦区域を出ると赤く点滅。それでも区域外に行くと敵前逃亡でゲームオーバーだ。

5 仰俯角計
自機が向いている上下角度を示す。戦車などの敵は下方向を向かないと倒せない。

6 ロックオン
敵を照準に入れCボタンを押すとロックオンされ、表示される。もう一度押すと解除。

7 特殊武器表示
自機の持つ特殊装備と残弾を表す。ちなみにH. BOMBは手榴弾を表している。

●旋回〔L・Rボタン〕

Lボタンで機体を左に、Rボタンで機体を右に旋回させることができる。敵MSがダッシュで自機の左右に回り込もうとした時は、この旋回を駆使して回り込みを防ぐことが可能に。

●移動〔+字キー〕

上で前進、下で後退、左右は平行移動する。同じ方向に2度押すと高速移動(ダッシュ)となり、敵近くでダッシュすると近接攻撃もできる。

GUNDAM外伝 1-1 月下の出撃

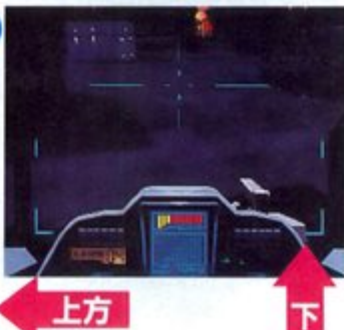
ようやく量産型モビルスーツ「ジム」の実戦投入にこぎつけた連邦軍は、ユウ・カジマの所属する小隊に、その最終テストを兼ねた作戦を実行させた。オデッサ作戦で弱体化したジオンの基地を夜襲するという作戦だが、機密保持のため、敵の全滅が絶対命令だった……。

満月を背にして降下する連邦の新鋭機ジムの秘密部隊。

敵のMSの他に設置された砲台や戦車も攻撃してくる。

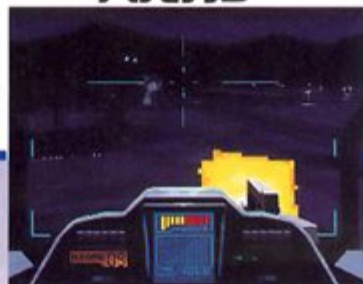
ユウ・カジマの小隊は泥沼の闘いの中に引き込まれていく

●上下角切り替え〔Xボタン〕

ボタンを一度押すと自機が下を向き、もう一度押すと上を向く。主に下方向の視点は戦車などの小柄な物体に、上方向の視点は高い場所に設置された砲台などを攻撃する時に使用することになる。

●攻撃〔Bボタン／Yボタン〕

このジムは弾丸タイプのライフルを装備していて、中間距離にいる敵を攻撃する場合に使用する。接近戦では連射性能の高い頭部のバルカン（ボタンを押し続ける）砲が威力を発揮。また、特殊武器の手榴弾は遠距離にいる敵に向くが、着弾するまで時間がかかる。

ライフル

バルカン

手榴弾〔特殊攻撃〕

●マップ表示〔STARTボタン〕

このマップ画面では各種情報が表示される。三角形のカーソルが自機で、頂点が前方を表す。DEFEND POINTは味方が守るポイントで、MAIN TARGETは敵の破壊すべきターゲットを表している。

正体不明の蒼いモビルスーツ この動きは……!?

GUNDAM外伝 1-2 戦慄のブルー

敵モビルスーツを全滅させ基地を占拠したユウ達。しかし、息をつく間もなく緊急の通信が入る。「所属不明のモビルスーツが現れ味方を攻撃している」と。第2のステージ「戦慄のブルー」はこうして始まる。ミッションはこの謎の敵機を撃破することだ。そのターゲットは、連邦のジムにそっくりな機体なのだが、全身が青く塗装され、しかも最新鋭であるジムを圧倒的に上回るスピードとパワーで襲いかかってくる。「とても人間が操縦しているとは思えん!」。その素早い動きに次々と仲間は倒されていく……。ユウは戦慄を感じながらも、なんとか青いモビルスーツにダメージを与えが、敵は一瞬沈黙すると、再び起動し後方へと飛び去った。果たしてその正体は、そして目的は何であったのだろうか。

実際のゲーム中、プレイヤーも蒼いモビルスーツの滑らかでスピード感ある動きに圧倒されるにちがいない。

とても人間が操縦しているとは思えん!

3部作で描かれるオリジナルストーリー

この「機動戦士ガンダム外伝」はオリジナル・ゲーム・シリーズとして3部作で構成されている。この「戦慄のブルー」に続く第2部「蒼を受け継ぐ者」は11発売予定。そのサブタイトルからも"謎の蒼いモビルスーツ"がキーになりそうだ。そして、第3部「裁かれる者(仮)」は来年春頃発売予定。それぞれ単体でプレイは可能だが、第1部をプレイしたらスキルなどのデータがそのまま第2部、第3部へと継承されていく。続けてプレイしていくことでより楽しみが増しそうだ。

NEXT 荒野を舞台に闘いは続く 孤独な戦士がその先に見るものは

次のステージは荒野での戦闘。砂漠専用の「デザートザク」とジムの死闘が展開。

PART1

鈴木　裕

CAPCOM®

船水紀孝

この夏サターンは燃えているか!?
サターンを熱くする2大対談

サターンといえば、アーケードの人気格闘ゲームの移植作品が遊べる点が大きなウリの一方、最近は大手ライセンシィの人気タイトルの最新作が遊べるのも大きな魅力だ。今回はそのカギを握る二大対談を実現。これは注目だ！

PART2 SEGA

岡村秀樹
前田雅尚

HUDSON®

藤原茂樹
猪狩　寛

最新作「バーチャファイター3」が最後の仕上げ段階の中、今回の対談にのぞんでくれた鈴木裕部長。次はレースゲームを作りたいとの話も。

セガAM2研部長
鈴木裕
YU SUZUKI

「カプコンさんはライバルというより親近感を感じる仲間という感じですね」

──セガサターン夏の2大対談のPART 1は、「バーチャファイター3」のリリースを直前に控えている、おなじみAM2研部長の鈴木裕氏と、「ストリートファイター」シリーズをはじめ、数々の人気作をプロデュースしてきた、カプコンのゼネラルプロデューサー・船水紀孝氏の初の組合せによる対談だ。どちらも対戦格闘というジャンルではゲーム史に輝く業績を残しているだけに、どんな発言が飛び出すか興味深いところ。気になる両社の最新作の動向もふまえて、話を聞いてみた。

本誌■まずは、船水さんは本誌初登場になりますが、改めてプロフィールをいただけますか？

船水■作品的にいうと「ストリートファイター」シリーズとか、「ヴァンパイア」シリーズとか、いろいろプロデューサーという形でやってきました。今まではずっとアーケードのほうばかりやってきたんですが、今年の4月からは各プロデューサーの担当する作品を監修する〝ゼネラル・プロデューサー〟という立場で現場の指揮を取っています。

鈴木■AM2研でも、各作品にはチームリーダーという形でまとめ役がいますが、カプコンさんはプロデューサー制度というものを取っていらっしゃるんですよね。

船水■僕の上には、先月取締役になった岡本（吉起）がいるだけですね。

鈴木■岡本さん取締役になったんですか。いやぁ、おめでとうございますと言っておいてください。

船水■岡本とは、カプコンの開発が昔東京にあった頃からずっと一緒でして。

鈴木■面白い人ですよね、岡本さんは。

本誌■船水さんのほうは、デビュー作というと？

船水■入社したのは12年前なんですが、一番最初は「ガンスモーク」っていう作品でキャラクターデザインを担当して、次の「サイドアームズ」の時から〝企画〟という形で参加したんですね。

本誌■最近では何を？

船水■「ZERO2」のコンシューマー（※家庭用機）版ですね。この春からはコンシューマーのほうも見ることになったんですが、今回はアーケード版を始めた時から、もうそのまんま並行して移植作業も始めていたので、ほとんど一緒にやってきた感じですね。

本誌■鈴木部長は「VF3」のほうはどうです？

鈴木■とにかく大詰めなので、大変って感じですね。今回はキャラも多いので、残り期間とのやり繰りがとにかく大変です。

本誌■「3（スリー）」と言えば、カプコンさんもアーケードで今度「ストリートファイターⅢ」が登場予定と噂に聞きますが、船水さんはこちらのほうには、何か担当されていたりしますか？

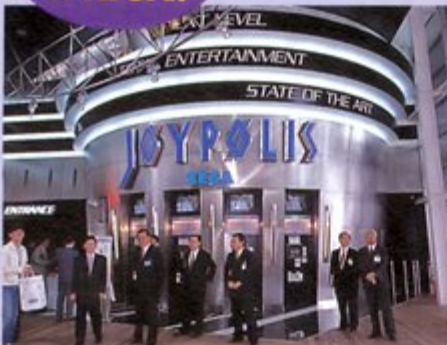
船水■基本的には、直接担当のプロデューサーに任せていますが、「ストリートファイター」以来、ずっと格闘ゲームをやってきた立場として、アドバイス的なことはいろいろやっていますよ。ゲームとしては、従来どおり2Dゲームなんですが、今

「ストリートファイター」や「ヴァンパイア」シリーズなどカプコンの顔とも言うべき人気作をプロデュース。「ZERO2」も自信作とか。

CAPCOM ゼネラルプロデューサー
船水紀孝
NORITAKA FUNAMIZU

「サターン版ZERO2はすごくいいデキですので期待しててください」

「VF3」はこの夏東京ジョイポリスに先行登場!!

AM2 CHECK!

世界初公開の新型アトラクション9種類をはじめ、新たな魅力が満載の東京ジョイポリス。鈴木部長も「タイムフォール」や「アクアノーバ」など面白いアトラクションが多いですね。ぜひ行ってくださいと太鼓判。夏休みは行くしかないぞ。

ついに新画面が公開された「VF3」。起伏のあるステージや一新された各キャラクターと新技の数々、そして新たに導入された第4のボタン〝Eボタン（仮）〟など、大幅かつ大胆なパワーアップは注目される。詳しくはP.210へ。

7月12日（金）、東京お台場にオープンした東京ジョイポリスでは、なんと現在開発中の「バーチャファイター3」が先行投入されているのだ。一般のアーケードには、いつ正式投入されるか今のところ不明の（9月上旬との噂も…?）この超話題作が、期間限定ではなく、正式リリースされるまで、常に最新のバージョンに差し替えつつ、公開ロケを行っていくと予想される。ちなみに「VF2」の時にも、横浜ジョイポリスで同様の先行登場が実施されたが、今回は夏休みの時期とも重なって、連日大賑わいしそうな感じだぞ。

日々できあがっていく開発中の「VF3」の姿を目撃して、歴史の証人になるもよし、雑誌の画面写真ではわからない実物のスゴさを誰よりも早く体験しにいくもよし。オープンしたての東京ジョイポリスで遊べて、「バーチャファイター3」も体験できるなんて、夏休みのいい思い出になるはずだぞ。年中無休（営業：10時～23時30分）の東京ジョイポリスは、この夏一番熱いスポットになりそうだ。

「バーチャファイター3」と「ストリート

月いっぱいぐらいで、キャラクターのデザインがギリギリ上がってくるかな、という感じですね。
本誌■「Ⅲ」と名乗るからには、大きな進化が見れそうで期待も大きいのですが、ズバリ「Ⅲ」のウリというと、どのへんにありそうですか？
船水■いやぁ、あまり変えないというのが「Ⅲ」のコンセプトなんですよ。僕ら自身、内容的にすごく変えて、次の2D格闘ゲームを作ろうと言って作ったのが「ヴァンパイア」とか「X-MEN」でしたから、どちらかというと「ストⅢ」は、変えない方向にありますね。みなさんが望んでいる「ストⅢ」っていうのは、結局リュウやケンがいて、波動拳や昇竜拳を出すようなものなのかなと。もちろん変わりがないわけじゃないんですが、パッと見のイメージは大幅には変わってないですね。
本誌■登場キャラクターが大幅に変更されたり、キャラパターンが増強されるとの噂もありますが。
船水■そうですね。登場キャラに関しては、新キャラがたくさん出ますよ(笑)。ちなみに、キャラのパターンも、従来の倍近くになる予定です。だいたい「ヴァンパイア」あたりで多くて300パターンぐらいだったんですけど、「Ⅲ」では500〜600パターン近くになりますね。ただ、操作とかシステムとかは、今までおなじみだった部分は基本的に変えてはいないです。
本誌■「ストⅢ」はいわば2D格闘ゲームの究極の形として派手さもスゴそうですが、そのへんは？
船水■いや、「ストⅢ」は〝派手さ〟というよりも、〝渋さ〟があると思いますね。〝派手さ〟というのなら、「ZERO」シリーズや「X-MEN」「ヴァンパイア」などがありますから。僕らは〝硬派な対戦〟って言っているんですが、「Ⅲ」ではそういったものに走ってくれるといいなぁ、と思っています。
本誌■キャラクター作りの際に、心がけていることとか何かありますか？
船水■うちではデザインする時に、必ず記号を考えるんですね。例えば春麗だったら、髪飾りのぼんぼり、チャイナドレス、腕輪。「ZERO2」のさくらだったら、手甲とハチマキとセーラー服といった感じですね。そして、それを元にわかりやすいデザインにしていくわけなんです。
本誌■話は変わりますが、最近気になったゲームというのはありますか？
鈴木■これ言うと怒られるかもしれないけど(笑)、「スーパーマリオ64」はいいですね。あんまり細部まで分析してどうこうというわけじゃないんですが、すごく遊んでいる感じがして、すごく楽しいですよね。あれ宮本(茂)さんですよね？ ライバル機だとかは別にして、同じクリエイターとして、本当にさすがだなと思いました。

本誌■ゲームのアイデアというのは、おふた方、どんなところから出てくるものですか？
船水■僕は人と話してて、というのが一番多いですね。どちらかというと、アイデアを考えるのは得意じゃなくて(笑)、こちらからネタを提供して、いろいろ相手と話しているうちにいいアイデアが出てきて、それをピックアップしていく感じ。
鈴木■僕は、あんまり脈絡がないですよ。本当に普段の生活の中で。海でナマコを踏んで、ああっこの柔らかい感じとか(笑)、クラゲに刺されて、「これーっ」とか(笑)。ただ、歳を取るごとにそういうひらめきというのは、減ってきていると思いますね。その代わり、どれが正しくてだれが必要かといったジャッジの部分の確率は歳の分だけ砥ぎすまされてきている感じがします。若い頃は1つのことに使える時間も余裕もたっぷりある分、アイデアもあふれ出るほど多いんですが、その分ジャッジの部分が甘いと思いますから。
本誌■格闘以外に何か作りたい物はありますか？
船水■ここのところ格闘ゲームばっかりでしたからね。シューティングとか、個人的に好きなジャンルのゲームを作っていたら、また格闘ゲームの新境地が見えてくるかもしれない(笑)。
鈴木■とりあえず僕は個人的にはドライブゲームが作りたいです。内容はどうしたいとかはまったく決めてもいないんですが、とにかく実際に自分でサーキットを走ってみたいですね。「VF2」の時もそうでしたけど、とにかく自分で走って、何かを体験してみないと、何も始まらない気がします。
本誌■最後に、お互いへの要望なども含めて一言。
鈴木■僕はカプコンの方に非常に親近感があるんですよね。冗談抜きで、競合他社と言うよりは非常に親近感があるんです。ですから、今後もこのまま仲良く、おつき合いしていきたい思いますね。
船水■セガサターン版の「ZERO2」は、移植のデキだけでなく、なんらかのオマケもつける予定です。ぜひ期待しててほしいですね。
本誌■本日はお忙しい中ありがとうございました。
（7月9日、セガAM2研部長室にて収録）

CAPCOM CHECK!

「ストⅢ」では多くの新キャラが登場か!?

「ストⅡ」はダッシュ、ダッシュターボ、スーパー、スーパーストⅡXとじつに5作をリリースし、「ZERO」もこのたび家庭用機に2作目が移植される。次々登場した人気キャラは「Ⅲ」では多数の新キャラが登場する予定だ。

「バーチャファイター3に時期がらぶつけるようなことはないでしょうね(船水氏)」というカプコン噂の超大作「ストリートファイターⅢ」。「バーチャファイター」シリーズが、3D対戦格闘ゲームの頂点だとすれば、「ストリートファイター」シリーズは、まさしく2D対戦格闘ゲームの頂点と言っていいだろう。「とりあえず、対戦ゲームは基本的には遊びの一部ですから、楽しく遊ぶために、いろいろ工夫できる部分がほしいですよね。ですから僕らはそういう遊びの部分を盛り込めるようにできればと思っています」と語る船水氏だが、最新作「ストリートファイターⅢ」について、こんなヒントも語ってくれた。「今度サターンで、拡張RAMカートリッジ(※8月23日、8メガビット)が発売されますが、ストⅢぐらいになると、それでも足りないぐらいなんですよね(笑)」。どうやら今度の「ストⅢ」のアニメはかなりスゴそうだ。発表まで期待は高まるばかりだぞ。

ファイターⅢ」。この夏アーケードも熱い!!

サターン版ZERO2に導入される要素が判明!!

- ●対戦格闘
- ●カプコン
- ● 9月14日発売予定
- ●5800円(予価)

夏もいよいよ本番、暑い日が続く中、海に山にゲームに多忙の日々を送る諸君。そろそろ財布のヒモを固めて消費を控えた方がいいのでは? そう/ ZERO2の発売日が近づいているからだ。特にゲーセンで負けまくっている人は、まず家でミッチリ修行を積んで、一皮と言わず三皮くらいむいてから再挑戦しよう。その前に開発状況はどうだって? では、最新の情報をお届けしよう。

トレーニングモード

前作ZEROにもあったトレーニングモードが、ZERO2にも導入されることが決定した。これは、無防備のCPUキャラを相手に技の確認や連続技の研究ができるというもので、お世話になったプレイヤーも多いだろう。今回はOCという新要素もあるので、このモードは前作同様に重宝すること間違いなし。強いて問題点を挙げると、OCのレベルは選択できるのか? レベル3固定なのか、それとも…。

前作では、相手の挙動やCPUの状態、ゲームスピードなどを設定できた。

基本技からSCへの連続技を決めると練習した記録がまた新しい!?

勝利ポーズセレクトなど

これはアーケード版にある要素の、レバーとボタンの組み合わせで、各キャラ2～6種類存在する勝利ポーズや、24種類にも及ぶ勝ちゼリフを任意で選択できるというものが、サターン版でも可能になる。また、対CPU戦で、ある条件を満たすと、使用しているキャラに対応した特定のキャラが乱入してくるという、ドラマチックな演出までサターン版に移植されるとのこと。それらのコマンドや条件はまだ不明だ。

これが勝ちゼリフ。ゲーセンでは気づきにくいが、毎回気に入ったセリフを出している人もいることだろう。

隠し特殊技

ZERO2にはインストカードに載っていない特殊なコマンド入力を必要とする技がいくつか存在する。サターン版ZERO2には、それらも全て移植されるぞ。ここではその技の紹介と効果を解説する。また、春麗のコスチュームチェンジもめでたく移植決定/

ヨガショック

コマンド入力から一定時間経過したあとにチョップする。この技はしゃがみガード不可能。

前倒

前方転身の動作に似ているが、倒れたあとは後方へ戻って起き上がる。もちろん攻撃判定はない。

コスチュームチェンジ

アーケード版ではコスチュームチェンジすると気功拳のコマンドも変わったが…。

ハイジャンプ

その名の通り高く～跳ぶ。こんなのあまり必要ないよ、と思ったキミはまだ甘い。

波動の構え

波動拳のポーズだけをする行為で、反応して跳び込むと対空技の餌食。

挑発伝説

レベル1専用のSC、と言っても攻撃判定はなく、連続で挑発する挑発行為だ。その最後にはオチャメなポーズをとって一喝。

 ※画面写真は開発中のものです。ハイジャンプとコスチュームチェンジの写真は業務用、トレーニングモードの写真はSS版ストリートファイターZEROのものです。

セガ サターン事業部事業部長
岡村秀樹

本誌にも幾度となく登場していただいているコンシューマの顔ともいえるお方だ。

セガ ソフト推進部 部長
前田雅尚

国内のソフトラインナップを取りまとめるという、重要な部署を指揮する忙しいお方。

ハドソン 左陣 部長
藤原茂樹

ゲームソフト開発を手掛け、現在は「ボンバーマン」のディレクターを務める。

ハドソン 左陣 事業部長
猪狩 寛

ハドソンの舵取り役を務めるお方で、サターンへの参入決定も氏の力が大きかった。

SEGA™

本誌■すでに「サターンボンバーマン」が発売されましたが、ハドソンさんのタイトルもこれからいろいろ出るということで、そのへんのところをセガさんと併せて、今後の展開や意気込みをお話ください。
猪狩■今、雑誌で公開しているのは「ボンバーマン」「天外」「ユナ」です。一応、そのあとにもリリース予定の作品は考えてまして、あとはプロモーションのタイミングを見計らって随時やっていくと思いますが、今のところ予定は立っていません(笑)。
本誌■発表の予定はないんですか？
猪狩■はい。でも、制作は着々とやっています。
本誌■サターンに参入されて、手応えといいますか、そのへんは今どんなふうに感じていますか？
猪狩■僕らが参入するにあたっては、当然経営者同士の意気投合っていいますか、現場との調整なども非常にスムースにいったんです。セガさんはどちらかというとハードメーカーで、僕らはソフトメーカーっていう形でいますけど、お互いタイアップしながらうまくいってることは事実だと思いますね。お互いのないところをカバーしあおうと……。セガさんのファンはどちらかっていうと、ヘビーユーザーさんっていうイメージありましたんでね。僕らはどちらかっていうとコンシューマに近いような感じがしますし、ないところをお互いに補えるんじゃないかっていうスタンスがありましたからね。
本誌■セガさんから見たらどうでしょうか？
岡村■やっぱりおっしゃるとおりですね。うちはハードメーカーでもあり、ソフトメーカーでもありますけども、結局ソフトメーカーはソフトメーカーとして1社、1社に特色があれば、ターゲットにしているユーザー層にも違いがあって当然です。だからこそいろいろバリエーションがあるわけで、そういった意味でうちにはないノウハウですとか、実績とかのテイストをハドソンさんはしっかりお持ちだし、過去の実績があるわけで、そういうタイトル（代表作）がまずこの夏にサターンで出していただけるということで大変有り難いと思いますね。で、ことに「ボンバーマン」に関していえば今までにないもの、新しい機能を付けて、力作を出していただくということですね。サターンが300万台突破っていうのは、全ゲーム人口から見ると、まだ第1ステージが終わったぐらいだろうというふうに思うんです。これから本当に普及していくという意味では、ハドソンさんのタイトルに期待大ですね。
本誌■「ボンバーマン」も10人対戦など、サターン版ならではのモードや通信に対応するというお話も聞いてますし、パッドなどの周辺機器も発売になって、かなり気合が入ってるんじゃないかなと思いますが。
藤原■結構悩みはあったんですね。やっぱり次世代機っていうので、否定的にいっちゃうとポリゴンとかテクスチャーマッピングとか、そういうのを「ボンバーマン」に期待された方もおられるんです。もちろん開発のほうではそういうのも考えたんですけど、別の切り口で、まずゲームソフトとしての面白いことを第一に考えた時に、セガさんのほうでもある程度ベーシックな形の「ボンバーマン」を望まれましたんでね。1弾目の切り口はそういう形にしたんです。「ボンバーマン」って、サターンのユーザー層の方々にとっては何らかの形でもうプレイされてると思うんで、そういう意味でその方々向けに段位認定モードっていうのを付けました。今まで「ボンバーマン」っていうソフトを遊ばれて、貴方の「ボンバーマン」のうまさを今回のモードで推し量ってくださいという部分と、セガさんの代表的なソフトの「バーチャファイター」にもありました段位認定モードを付けたと。また、いろんなセガ色を出す意味で、バトルゲームのミニゲームに「ボンバーキャッチャー」っていう「UFOキャッチャー」のもじりのものも入れてますし、低年齢層に向けてアニメーションのオープニングやエンディングを付けてあります。だからコア層に対して、より動く漫画的な「ボンバーマン」を提供したっていうことが狙いなんです。
岡村■だからいろんなタイプのソフトがいろんな機械の表現能力を生かした形で、いろんなバリエーションで出てくるということがユーザーにとって一番なんです。選択の幅が広がりますしね。そういう中で「ボンバーマン」みたいに、最もポピュラーで息が長く、ユーザーの支持を広く得ているタイトルの価値っていうのは、ハードウェアのテクニカルな3Dだけでゲームとかを語れないと

HUDSON®

セガも一目おくハドソンパワー！そのラインナップは？

読者にはハドソンの作品群が、いかに有名かはすでにおわかりだと思う。その中には先頃発売された「ボンバーマン」をはじめ、サターンへの移植が数多く決定しているのはうれしい限り。ハドソンの作品はゲーム自体の面白さはもちろんだが、インパクトの強いキャラクターがソフトを引っ張っている。考えると、これはセガのゲームにはあまり見られない傾向だ。セガがハドソンというメーカーを欲した理由もうなずける。

サターンボンバーマン

段位認定モード、10人対戦可能といった新要素を盛り込み、サターンにデビュー！

天外魔境 第四の黙示録

PCエンジン、スーパーファミコンで人気のRPGが構想も新たにサターンに登場。

銀河お嬢様伝説ユナ

PCエンジン、FXで人気のアドベンチャーゲームを移植。サターン版オリジナルはタクティカルアドベンチャーだ。画集も発売予定。

今はまだ発表できないサターン用

「これからハドソンさんのタイトルに期待大ですね」

思うし、そういうもので表せないところに「ボンバーマン」の良さっていうものがあるだろうと思います。ハドソンさんの技術力をもってすれば、3Dで処理しようと思えばやってやれないことはないでしょうね。だけど、そういうところの選択をあえてしてるというところがやっぱり立派なことだなと思いますよ。で、我々にとってハドソンさんのユーザーにきてもらうっていうことは、サターンの世界が思い切り広がると思いますし、そういう意味で非常に大きいんですよ。

前田■我々にとってもそうだし、ハドソンさんにとっても新しいユーザーを獲得できるチャンスだろうと思います。お互いに相乗効果をどういうふうに出すかっていうところですからね。

猪狩■やっぱりうちは遊び。遊びっていうのは本当に遊びながら仕事じゃないけど、仕事やったら遊べと……。服装とか、そういう外見にこだわらなくて、とにかく遊び心っていうのを一番大事にしてる会社だと思うんですよね。だから面白いゲームを作りたい。ただカッコイイのは苦手かな。セガさんみたいな(笑)。うちもやれないことはないなと思ってるんですけどね。そういうのね。そのへんはやっぱり教えてもらったほうが早いから教えてもらいたいし。

本誌■あとハドソンさんっていうと、RPGっていうところがあると思うんですが、展開をお聞かせ願えますか?

猪狩■そうですね。「天外魔境　第四の黙示録」が今度出ますよね。それは一応三部作っていう話をしてます。第四、第五、第六とサターンで「天外魔境」を展開していく予定です。それともうひとつは、今仕込んでる作品があるんですけど、それはおいおい出していこうかなと思ってますね。

本誌■楽しみですね。あと、発売予定されている作品に「ユナ」がありますが、あれもキャラがかなり立っていて、PCエンジンのほうで有名になってるところでサターンに移植という展開ですね。

藤原■今回、「ボンバーマン」も先ほど、オープニングやエンディングにアニメーションを使ったといいましたけれど、いわゆるアニメーションファンがうちについてるユーザー層に多いんです。はっきりいってセガさんのほうからも「ユナ」については、出していただきたいソフトタイトル名としてあがってたんで、今回ああいう形で発表した形なんですけど。できるだけPCエンジンで遊んで、うちのファンになっていただいた方々もサターンでも遊んでもらいたいなあと思ってる。実際、「ボンバーマン」をこちらでユーザーを呼んで、テストプレイした時に見てましたら、年齢層に対してキャラの選んでるものが違うんですよ。上の層はやっぱり「天外」のキャラ選んでますし、下の層はやっぱり「原人」なんです。そのへんを見た時に、非常に「天外」っていうものもユーザーの方々は望んでるのかなあと思いました。

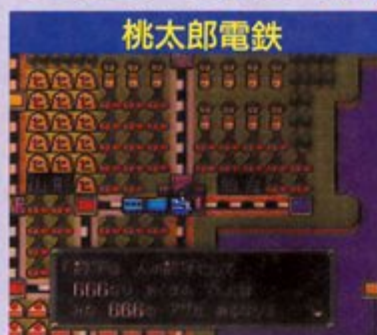
猪狩■そういうこともありまして、早くROM出してよ、といっているんですが、プログラマーですとか、サウンド内部ですとか、いろいろ交渉事が入りまして、我が子のように抱えてるんですよ。もう箱入り娘みたいに。「これいいじゃない」っていっても、彼らとしては、「いや、ここはドットがちょっと違う」とかいって、「もう少し直したい」、もうそういう感じなんです。そんなことしてるから容量足りなくなるんだよっていうんですけど(笑)。でも、かなりいいものが出せると思うんですね。あとはRPGのほうでいうと「ボンバーマン」みたいな、そういった諸々のソフトですね。そういったものもいっぱいサターン上で実現していきたいですよね。はなからこう出てきてるんですけどね。タイトルは(笑)。

藤原■これはどうかわかんないですけど、以前、前田さんともお話してたんですけど、セガさんに「ソニック」をはじめ有名なキャラがいるのだから、どっかで、ゲーム性を含めて共演することもある意味ではいいんじゃないかなあと思ってますね。映画じゃないですけど、ユーザーはゴジラ対ガメラみたいな感じ(笑)。ありますよね、ゴジラとガメラが戦ったらどっちが勝つのっていう、そういう共演。

岡村■それは面白い企画ですね。ぜひ制作してみたいなあ。

本誌■みなさんお忙しい中お集まりいただき、ありがとうございました。

「カッコイイのは苦手かな。セガさんみたいな(笑)」

そして今後注目されるサターンでの展開を探る!!

ご存知、パーティーゲームの代表作。ぜひサターンへ移植してほしいタイトルのひとつだ。

SBOM JOYCARD

連射・スロー機能付き。さらにハドソン作品に対応するハドソンポジションが付いている。

SBOM MALTITAP

ボンバーマンの顔をした、愛らしいマルチターミナル6。大人数でのゲームには必需品だ。

今回の記事でまず、「天外魔境」が三部作という事実が判明// さらに正式に発表されていないが、サターン用新作オリジナルタイトルも今年末から来年末まで複数準備されている模様だ。もちろん、期待の「桃太郎電鉄」移植もセガ、ハドソン両社の構想から外れてはいないだろう。インタビュー中、セガ・ハドソン合作の話が出たが、これがもし本当に実現すればユーザーにとって期待の1作になることは間違いない!?

タイトルが今後続々登場する!?

SEGA
SATURN PRESS!

NEW RELEASE TITLE

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

本誌初見参タイトルも、盛りだくさん！
超新作タイトルを要チェック。

COMING SOON SOFT

発売直前のセガサターンソフトを大紹介!!

この夏発売の話題作をコレクション！
バラエティの豊富さがうれしいね！

紫炎龍（仮）

●童●今秋発売予定●価格未定●シューティング●全年齢推奨

完成度 60%

サターンにまたひとつゲキアツ縦シューティングが登場するゼ!!

熱き魂を呼びさますシューティング

童から発売される「紫炎龍」は、この秋アーケードで登場する同名ST-V基板ゲームからの移植作だ。ゲームシステムは、オーソドックスながらもツボを押さえたパワーアップ方式の縦スクロールシューティング。それぞれに特徴ある全8のステージには、数多くのザコ敵や、巨大なボスキャラが待ち受けている。3種類のショットとボムを使いこなし、迫り来る敵を撃破するのだ。経験豊かなスタッフがこだわりを持って作った紫炎龍。縦シュー好きなら間違いなく「買い」だゼ!!

今まさに、味方空母から発進せんとすプレイヤー機「バーンドラグーン」の姿。激しく熱い戦いの幕開きだ。細かなところまで描かれた、美しいグラフィックにも注目してほしい。

時折出現する赤い敵を倒すと、パワーアップアイテムが出現。アイテムは「スピードアップ」「パワーアップ」「ボムストック」とショット変更の6種類だ。得点アイテムもあるぞ。

ステージ1のボス「ヘルモア」。通常の弾を撃ってくる以外にも、なめらかに回転する砲台から、時折強力なレーザーを発射してくる。左右の戦車を破壊すると出現するアイテムを取り、パワーアップしてから攻撃だ!!

ドックから出現するステージ2のボス「ジャイアントオウル」。その名のとおり、獲物に牙を剥く凶暴なふくろうのように、バーンドラグーンに襲いかかる。左右の砲台を先に潰しておくとラクに戦えるはずだ。

3種類のショット&ボムで突き進め!!

ノーマルショット

ショット

縦シューでは伝統的なワイドショット。1発ごとの攻撃力はそれほどでもないが、たくさんの弾数で攻撃力の低さを補う。弾が途切れることがないため、非常に扱いやすい。

ボム

画面全体に生じた光が前方に集まってレーザーとなる。いわば「収束レーザー」。見た目のハデさ同様に攻撃力も高く、タイムラグがないために使い勝手もよい。

ミサイル

ショット

無数のミサイルを発射する。攻撃力の高い直進するタイプのミサイルと、自動追尾の誘導ミサイルが同時に発射されるので、どんな局面でも安定した攻撃力を見せてくれる。

ボム

バーンドラゴンから真下に爆弾を投下し、巨大な火球を発生させる。効果時間も長く、爆発で敵の弾を消すこともできる。しかし、他のボムと比べて攻撃範囲は狭い。

レーザー

ショット

自機先端から稲妻のようなレーザーを発射する。目標を自動的に追尾し、一定ダメージを与えるまで画面内を飛び回る。ただし、カタい敵がいると弾切れを起こす欠点も。

ボム

画面後方から、超極太の強力なレーザー支援攻撃が行われる。威力はかなり強力で、中ボスならば一撃で倒すことも可能だ。しかし、ごく希に撃ちもらしがあるのが痛い。

撃て!

最近のシューティングの例に洩れず、ハデな画面にハデな攻撃。爽快感バツグンのゲームに仕上がっている。期待に胸を高鳴らせて発売を待て!!

そして叫べ!!

　画面はアーケード版です。

怪盗セイント・テール

●トミー●10月発売予定●予価6,800円●アドベンチャー●全年齢推奨

完成度 50%

ミュージカルも始まったセイント・テール。ゲームのCMは見た？

ミニゲームを中心に紹介してきた「怪盗セイント・テール」。ミニゲーム集だとカン違いしている人もいるのでは？　実はこのゲームは、主人公の羽丘芽美の日常を体験できるアドベンチャーなのだ。ミニゲームは学校の授業で、数学、保健、体育、現国、家庭科、美術など8種類。もちろん夜になれば、セイント・テールに変身。アスカJr.との追いかけっこも楽しめる。

なお、下で紹介しているセイント・テールのミュージカル会場で、このゲームの体験版をプレイすることができるぞ。

ミニゲーム（授業）の選択画面。ルーレット方式で決めるのだ。

古典のミニゲームのタイトルも決定。画面はレトロな雰囲気満点。

ロード画面にはチビキャラが登場。数パターン用意されているぞ。

アドベンチャー部分の初公開画面。画面右のコマンドで芽美の行動の決定などを行う。

物理のミニゲーム。単純だけど奥が深く、戦略性に富んでいる。

ミュージカル「セイント・テール」全国公演いよいよスタート！

7月5日、SEGAファミリーミュージカル「怪盗セイント・テール」の記者発表が行われた。アニメをそのまま再現したいとのコンセプトから、芽美&セイント・テールに桜井智、アスカJr.に岡野浩介とアニメ同様のキャスティング。さらにフライングやマジック、変身シーンなど見どころもたっぷり。このミュージカルは7月26日の品川きゅりあんを皮切りに、全国23カ所で行われるぞ。問い合わせはプラムブロッサムプロモーション（03-3372-8120）まで。

また、ミュージカル会場では、抽選で200名にゲームで使われたTMS描き下ろしのセル画が当たる「ミュージカル〝わくわく〟キャンペーン」も実施される。まずは、会場内で配布される応募ハガキを入手。そして、キャンペーン対象ショップでゲームを予約、または購入する際に、応募ハガキにスタンプを押してもらおう。あとは応募ハガキをトミーまで送ればOKだ。詳細はキャンペーンのチラシを見てほしい。ミュージカルを見に行かないと応募できないこのキャンペーン。智&セイント・テールファンは見逃せないぞ！

この夏はミュージカルにコンサートと大忙しの智ちゃん♥　所属の劇団の全国公演は初めてなので、うれしいとのこと。

記者発表の会場では、出演者が各キャラに扮して姿を見せてくれた。

CASTING

芽美／セイント・テール **桜井 智**

聖良 **前田倫子**

パパ **山形ユキオ**

アスカJr. **岡野浩介**

町子 **長崎 萠**

　※画面は開発中の物です。

NEW! シェルショック

●EAV●10月発売予定●5,800円●シューティング●全年齢推奨

完成度 90%

ファンキーなブラザー達のイカしたノリがかなりいい味出ています。

ノリのいい軽快なサウンドと、ショット撃ちまくりの爽快さがたまらない、3Dシューティングがサターンに登場。プレイヤーは傭兵部隊「ダ・ウォルデンツ」の若きルーキーとなり、M13プレデター戦車を駆って与えられた任務を遂行するのだ。敵の戦車には主砲、ヘリにはバルカンと、武器の使い分けがポイントになるぞ。

市街戦では角を曲がるとそこに敵が、なんてシーンも！ 中央のレーダーをよく見て進もう。

何発もヒットさせないと破壊できない敵も多い。ちなみに邪魔な木や建造物は、撃って壊せるものもあるのでガンガン撃ちまくろう！ スカッとするぞ。

空から地上から、ヘリと戦車の複合攻撃！ こんなときはいったん戦線を離脱し、追ってくる方を確実に倒せ。

傭兵部隊 ダ・ウォルデンツ

影の指揮官ザ・マンのもと、いかなる任務も速やかに遂行する、傭兵部隊「ダ・ウォルデンツ」。彼らは、たった5人で世界中の紛争地域に赴き、テロ行為や汚職の暴露に到るまで様々な仕事を請け負うプロフェッショナル集団なのだ。

愛機、M13プレデターの雄姿。ミッションをクリアすれば性能や武器をパワーアップさせることもできるぞ

各メンバーは戦術や物資調達など、それぞれの道のエキスパートだ。頼もしい奴らだぜ

戦車に同乗する相棒のDツアー「搭載火器に関することなら何でもこの俺にまかせときな！」

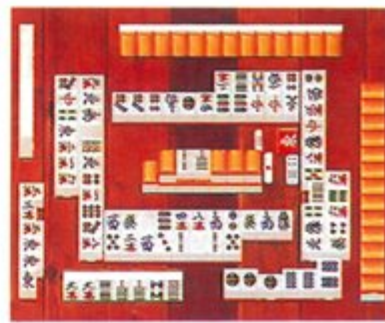
NEW! 麻雀大会Ⅱ Special

●光栄●10月4日発売●6,800円●麻雀●全年齢推奨

完成度 40%

ナポレオンもホームズもあかずきんちゃんも！ 人類、みな麻雀好き。

ポリゴンキャラによる賑やかで楽しい対局を

平賀源内やノストラダムスと麻雀をしてみませんか？ 古今東西の有名人を23名もお招きしての麻雀大会。壮絶なトーナメント戦の末に優勝賞金を手にするのは誰か。優勝者、準優勝者を予想する〝馬券〟を購入して一攫千金もできるという、はちゃめちゃなコンセプトながら、ゲーム部分はイカサマなしの本格派。ポリゴン化された個性的な打ち手の表情やセリフが、対局を盛り上げる！ 大会モードのほか、雀荘モードではインフレ、東風戦、しばりアリといった独自のルールを持った7つの雀荘と、そこの〝ヌシ〟がアナタの挑戦を待ち受ける。純粋に麻雀を楽しみたい方にぜひ。

通常の対局以外に、一局ごとの経緯をリプレイできるモードもある。この機会にじっくり研究してみるのも手だ。

あの有名人たちが…

水戸黄門やリンカーンなど、歴史上の大物と麻雀で勝負！ しかし中にはシンデレラなどの架空の人物も……。そのへんは気にせず純粋に対局を楽しみましょう。

豊かな表情にも注目！

各キャラは、おもしろいくらいに多彩な反応を見せてくれる。これらの臨場感あふれる演出は、実際の対局さながらで非常にグッド。音声によるコメントも飛び出し、より楽しめることうけあいだ

NEW!

ウイニングポスト2 プログラム'96

完成度 50%

中央競馬の最新データを採用した、「ウイニングポスト2」の最新版。

●光栄●10月4日発売●6,800円●シミュレーション●全年齢推奨

馬主として一定期間内の成績を競う「ウイニングポスト2」の最新版が発売される。2億円の資金を元手に競走馬を買い、秘書を雇い、牧場経営を堪能しよう。

与えられた期間、30年の間に、プレイヤーはさまざまな目標を設定してプレイすることが可能。ゲームの中には総勢500名もの人々（騎手や調教師）が存在するので、数多くのドラマが体験できる。

1996年からの中央競馬新プログラムに完全対応。騎手、調教師、種牡馬、繁殖牝馬など、各データも最新版になっている。もちろん馬券を購入することもできるので、好みの馬を応援して軍資金をひと稼ぎするのも楽しい。

トップブリーダーを目指せ!!

迫力のレースシーン

迫力のレースシーンも完全再現。TV中継のおなじみのアングルで各馬の駆け引きが見られ、文字による実況も入る。

三國志Ⅴ

完成度 50%

大河SLGの決定版。「三國志」がサターン用に大幅強化して登場。

●光栄●9月27日発売●9,800円●シミュレーション●全年齢推奨

名声を得て中国を統一

民衆の支持〝名声〟を集めながら中国全土の統一を目指す三國志。大好評のパソコン版の最新作がサターンに移植される。サターン版のオリジナル仕様として、ガイダンス機能を追加。「修行」、「巡察」コマンドの充実などのほか、一騎討ちのシーンは3Dで再現。実写オープニングが気分を盛り上げる。

ゲームを立ち上げたまま見られる、マニュアル不要のガイダンス機能は、初心者にとってうれしい仕様。項目別になっているので、ゲーム中の疑問点をすぐ調べられる。

戦闘時、部隊に方向の概念が取り入れられたのが「Ⅴ」の特徴。「鶴翼」は一斉攻撃が可能。「魚鱗」は突撃が可能。「方円」はどの方向から攻撃を受けても不利にならないなど、それぞれの利点をいかして戦いに挑もう。

内政・外交・軍事などの部門別に担当官を任命。都市ごとに行ってきたコマンド実行を、一括して行える。

麻雀四姉妹　若草物語

完成度 80%

脱いだらすごい四姉妹の待つ、気軽にプレイできる2人打ち麻雀だ。

●ナグザット●9月27日発売●￥8,800円●麻雀●X指定

ミニゲームが楽しい「麻雀四姉妹　若草物語」。プレイヤーのお相手してくれるのは、いずれもナイスボディの如月姉妹だ。今回も長女の遙（はるか／声：松井菜桜子）の華麗な脱ぎっぷりを紹介しよう。麻雀の方は、積み込みなしのオーソドックスなスタイル。しかし、状況によってリアルタイムで返ってくる、女の子のリアクションがとても新鮮なのだ。さらにサターン版は未公開CGも追加される予定。完成が楽しみだ。

ナイスボディに挑戦

アーケード版はビジュアルがランダムで左右反転する仕様だった。飽きのこない工夫だ。

口では「おめでとう」言ってるけど、怒ってるような。

完全勝利で興奮のシーンに突入。遙は最後のキャラなので実は強い。

スロットとクイズのダブルチャンスだ!!

満貫和がりで脱衣シーン後に突入するスロットゲームは、同じパネルが揃えばそのまま次の脱衣シーンへ。この場合、和がり牌クイズ・上級編に正解なら、連続で脱ぐぞ。

鋼鉄霊域（スティールダム）

完成度 100%

うれしい対戦ケーブル対応で、画面分割なしでの対戦もできるぞ！

●テクノソフト●9月発売予定●5,800円（ケーブル同梱パック6,800円）●シューティング●全年齢推奨

自らの魂を極限まで高めて物質化させた〝霊牙〟と呼ばれる鎧をその身にまとい、皇帝陛下の主催する武闘大会に出場するべく集結した8人の勇士。それぞれの思惑を胸に、大会の火蓋がいま切って落とされた！　同社の「ハイパーリヴァーシオン」のシステムを継承し、格闘ゲームのようなコマンド必殺技やスライドによる敵弾回避が熱い。回り込みやスピンターンで相手の死角をとって、バトルを有利に展開せよ！

個性的な登場キャラとその〝霊牙〟は彼らの魂の真の姿だ。東洋的な雰囲気がカッコイイね。

霊牙選択
KIRIA 樹梨亜
ZERAI 是雷
対
PLAYER 1
PLAYER 2

派手な必殺技の応酬！　これは獣人、豪乱のコマンド技で、周囲に爆発をまき散らす技だ。

高速移動を可能にするブーストは回り込みや体当たりなど、その使用頻度は高い。

スライドとブーストが勝利への鍵を握る！

空中からの必殺技はその攻撃形態が変化するものもある。こいつは強力だ!!

新作ハミダシ情報

だいな♡あいらん●ゲームアーツ●アドベンチャー

8月22日～24日、有明の東京ビックサイトで開催される「TOKYO GAME SHOW'96」で、「だいな♡あいらん」のポスターが限定販売されるぞ。このポスターは、竹本泉がゲームショーのために描き下ろした物。会場でしか手に入れることができないレアなアイテムだ。絵柄は2種類で、価格は右の等身大サイズが2,500円、下のB全サイズが1,500円だ。

超レアなポスターはこの2種類！

SEGA AGESの第3弾は「アフターバーナーⅡ」の登場だ。32X版に比べ、処理速度がアップ。ミッションスティック、セガマルチコントローラー対応で、ゲーセンでハマった人には涙モノのできだぞ。

NETYOUからロッククライミングをテーマしたシミュレーション「未踏峰への挑戦ヒマラヤ編」が発売される。プレイヤーは登山計画を立て、ヒマラヤ登頂を目指す。落石などのアクシデントも起きることもあるぞ。

ネクサスインターラクトが「Diary～From Dear My Friend～」（仮称）のリリースを発表。幼なじみ、先輩、後輩、新人の先生と4人から1人を選んで交換日記をする、恋愛シミュレーションだ。

HAMLET（博報堂）から10月に発売される予定の「風水先生」。最近話題の風水に基づいて、街を住みやすく改善することが目的のシミュレーションだ。よい気が流れるように、道を作ったり建物の角度を変えて街を繁栄させよう。

革命の戦火にかいまみる邂逅と権謀のエピソード

Rashidi

KEY CHARACTER

賢者ラシュディ

絶大な武力行使によって、大陸全土を恐慌状態に陥れた男。策謀に長けた軍師であるうえに、邪悪な魔法を使いこなすハイレベルの魔導師でもある。彼を倒し、ゼテギネア帝国を崩壊させることがプレイヤーの使命なのだ。

メーカーから一言

「伝説のオウガバトル」の9月発売が決定し、このサタマガが出る頃には制作も佳境に入っていると思います。発売キャンペーンも行う予定ですが、イマは詳細をお知らせできません。近いうちに店頭や雑誌広告でご案内しますので、楽しみにしてください。(広報・ハラ)

●リバーヒルソフト●9月発売予定●価格未定
●シミュレーションRPG●1人プレイのみ●全年齢推奨

伝説のオウガバトル
THE MARCH OF THE BLACK QUEEN

重要人物のドラマに焦点をあてていく

「伝説のオウガバトル」は戦闘のシステムのみならず、演出面や会話メッセージにおいて非常に洗練されたセンスを光らせている。クリア目的に目を奪われず、キャラクターの魅力やシナリオの重厚さを存分に味わおう。

PROLOUGE 反乱軍決起の背景

狂気にかられたのか、賢者ラシュディはかつての友であったグラン・ゼノビア王を暗殺すると、北方の軍事大国ハイランドを率いる女帝エンドラとともに4つの王国を相手に戦争を始めた。

圧倒的な軍事力を誇るハイランド軍が大陸全土を制圧し、神聖ゼテギネア帝国を誕生させるまでわずか1年。

その帝国の支配はまさに恐怖政治そのものであった。圧政から逃れようとする者たちや旧王国派の生き残りには容赦なく追っ手が差し向けられた。密告や裏切りが人心を惑わし、多くの血が大地に流され続けていたのだ。

帝国歴24年。ここシャロームの辺境では、ゼノビア王国騎士団のわずかな生き残りが最後の戦いを挑もうとしていた……。

大陸は現在帝国の統治下。左側に地図をスクロールさせた北国に、帝都が置かれている。
※この説明の写真はSFC版のもの。

カオスゲートで行ける都市には、題名の「オウガバトル」の伝説が生きている。

IN THE BEGINNING

EVENT SCENE

交錯する感情が見どころのイベント

誤解によって生まれた憎しみ、裏切りによって失った友情。イベントシーンで、初めて明らかになる仲間達の心情は、実にさまざまな理由がある。その複雑な思いを知れば、彼らのもっと魅力的な表情が見えてくる。

CHARACTOR MAKING

タロットカードを使う主人公の性格設定

戦争のなかの駒のひとつといえど、主人公の存在は、ゲームの難易度を左右するほど大きなものだ。プレイヤーの性格とリンクするように、主人公の能力設定は、まるでタロット占いをするかのように行われる。

※画面は開発中のものです。

新たな世代を築く覇者となるか、私欲

EVENT SCENE 秘められた思いがはき出される瞬間を見よ！

ストーリーに深く関わっていないボスキャラも、性格づけされた味のあるセリフをしゃべってくる。

ランスロットは現在のシャロームの辺境の領主、ウーサーの裏切りに合い、仲間を殺された恨みがある。

普段は兵士の１人にすぎないキャラクター。彼らはイベントシーンの会話でのみ、自分の過去を口にして感情的になることがある。そこからは、知られざる人間関係や、戦前の事件に触れる話題が多く語られるのだ。つながりのないように思えるイベントの数々が、ジグソーパズルのピースのように意味を持ち、その全体図が見える頃には壮大なテーマが明らかになるのである。イベントの発生条件には特定のキャラクターを引き合わせること以外に、カオスフレーム（画面右上のメーター）が影響する。主人公の正義感を表すこのメーターが低いと、重要なキャラクターが仲間にならず、死を選ぶという最悪の事態もある。カオスフレームの大切さを覚えておこう。

命をともにする仲間と倒すべき宿敵…双方には深い因縁がある

真実を求める寡黙な予言者

Wallen

KEY CHARACTER 占星術師ウォーレン

出身や旧王国との関係はいっさい謎だが、多くの民から信頼を集めている。辺境の地で帝国に立ち向かうための反乱軍を組織し、決起のチャンスをうかがっていた。レクチャーを受ける最初のステージでは、主人公の力を試すために、自ら手合わせを願う。

重要人物を仲間にしてからボスに戦闘を挑むと、こうして違った展開に進むことがある。

赤い鎧の騎士は裏切り者と呼ばれているが、その真偽もここで解決する。

打倒ゼテギネアを誓う古参のナイト

Lancerot

KEY CHARACTER 聖騎士ランスロット

旧王国騎士団の生き残りであるがため、帝国の圧力によって過酷な逃亡生活を強いられてきた。主人公の持つ指導者としての才能を見い出し、ともに戦うことを決意する最初の仲間である。占星術師ウォーレンとは旧知の仲らしい。一般のナイトとは違い、真紅のマントを羽織っている。

ADVICE FOR BEGINNER 遺恨を持った者はボスと戦わせよう

イベントシーンは、特定のキャラとボスを戦わせないと発生しない。しかも、各キャラの関係がわかる情報は極めて少なく、民衆たちのウワサをかき集めてやっと気づくぐらいのヒント量なのだ。イベントはステージ攻略に影響を及ぼさないが、ボスを仇と認めるキャラには無念を晴らしてやりたいもの。特に攻略中のステージで仲間になったキャラは、すぐに派遣してボスと戦わせてみよう。

のままに破滅の道を歩むか

CHARACTER MAKING プレイヤーが決める主人公の器量

主人公の能力と性別が違えば、戦闘時に見せる攻撃のアニメーションも変化する。僧侶タイプなら味方にも回復系キャラが多くなるので、比較的ゲームの進行が楽になる。

ゲームで最初にやるべきことは、キャラクターメイキング。タロットカードを使って6つの質問がされ、プレイヤーの性格が診断される。この結果が主人公の能力に反映され、下段で説明している4つのタイプのうち、どれかに決定する仕組みだ。一目瞭然の違いは、自分の攻撃方法が変化することだが、初期に振り分けられる軍の兵士構成にも響くようになっている。希望のタイプになるように、質問の選択肢は慎重に選ぼう。

主人公は男か女を選ぶことができる!!

Opinion Reader

セレクトされる4つの能力

肉弾戦が得意な戦士

前衛：きりつける×3。後衛：ソニックブーム（自分の体力を削って敵一体を攻撃）。直接攻撃が3回もできるのはうれしい。前衛に配置し、積極的に戦うことで能力を発揮。

暗黒を操る魔法使い

前衛：デスクラウド×2（敵一体を攻撃）。後衛：ダーククエスト（敵全体を攻撃）。敵全体にダメージを与えられる攻撃魔法が強い。

浄化の光を生む僧侶

前衛：バニッシュ×2（敵一体を攻撃）。後衛：アイスレクイエム（敵全体を攻撃）。序盤にアイスレクイエムが使用できるのは主人公の特権。

上級者向けの猛獣使い

前衛：きりつける×2。後衛：サンダーフレア（敵全体を攻撃）。能力的には中途半端。味方にビーストテイマーが多く、各ユニットのバランス取り扱いが難しい。

イベントの会話に直接登場することもある。ちなみに、主人公のセリフを担当する声優は、男女別々に用意されているとのこと。

KEY CHARACTER

主人公 オピニオンリーダー

ランスロット同様、旧王国騎士団の生き残りという設定。能力はどのタイプに決まっても、必ずクラス（職業）はロードになる。他の一般キャラと違って、クラスチェンジは不可。名前と性別は自由だが、男か女かでゲーム中に与えられる情報量が若干違い、ストーリーの内容も少々変わってくる。2度目のプレイは、性別を変えてやってみると面白い。

ここが主人公の旅立つステージ。最初はナビゲーションメッセージが進行を説明してくれるので、難なく進められるはずだ。都市解放、埋もれた財宝などゲーム全体を構成する要素が詰まっている。

タロット・カードは未来を暗示する

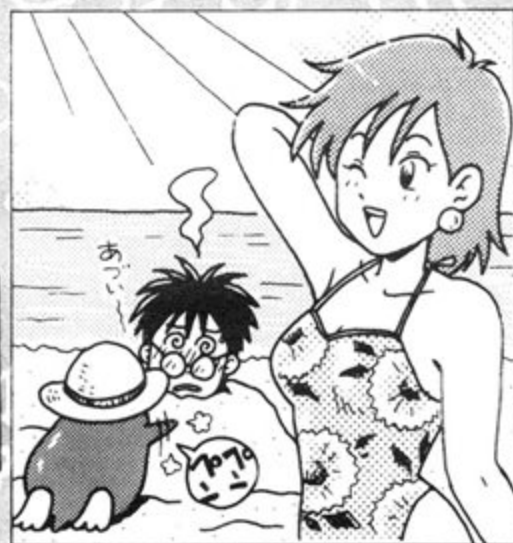
ここではキャラクターメイクで使われる「タロットカード」に注目したい。性格判断のために質問される内容は、カードの持つ意味に深く結びついている。例えば、フール（愚者）のカードはおろかなふるまいについて、ラヴァーズ（恋人）のカードなら自分の求める恋人の理想像といった問いかけになる。全22枚のうち何が選ばれるのかはランダムだが、神秘的なムードでなかなか楽しませてくれる演出なのだ。

もっとも頻繁に使う戦闘用のタロットカード。これは使うと神聖系の魔法効果がある。

SEGASATURN
忘れられない夏が、
あした
8月10日から
はじまる……。
同級生～if～
「同級生～if～」の物語は８月10日からはじまります。
彼女たちとの夏を、あなた自身の夏と重ねあわせて忘れられない思い出を作ってください。
「同級生～if～」８月９日(金)発売です。
8月9日(金)発売
希望小売価格 7,800円(税別)
©1996 NEC Interchannel, Ltd. LICENCED BY elf
Inter Channel
NECインターチャネル株式会社
〒108 東京都港区三田1-4-28(三田国際ビル)
アミューズメントグループ
ユーザーサポート受付
(月～金曜日：午後1時～6時)
商品に関するお問い合わせ (03)5440-0763
テレフォンテープサービス (03)5440-0764
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

若旦那とゆかいな仲間たち

Readers' STATION Vol.7

俺が主役だ！

= Rs' DIARY =

—あ、明日は隅田川の花火大会だね。支度しなくちゃ。
—ずいぶんこだわるわね……。
—なんてったって年に一度のイベントだからね。今年は17階の神殿で見ようかなあ。
—17階って……。
—こないだ引っ越したばかりじゃろうが。……編集部が。
—えーっと……。

スーパーリアル麻雀PVの早坂晶の部屋にいるペンギンはもしかして旦那!?　（群馬県・テム人・16歳）
—よくぞ見破った。わしこそPs-CLUB会員番号０の名誉会員……。
—はいはい。

僕の行きつけのゲームショップの前では、ハトがよく現れる。しかし、客として来たことは一度もない。来るわけないか。
（大分県・KFD・17歳）
—来ないだろうなあ。
—でもでも、線路置き石事件の犯人はカラスだったっていうし、もしかするとカラスなら……。
—来ないだろうなあ。

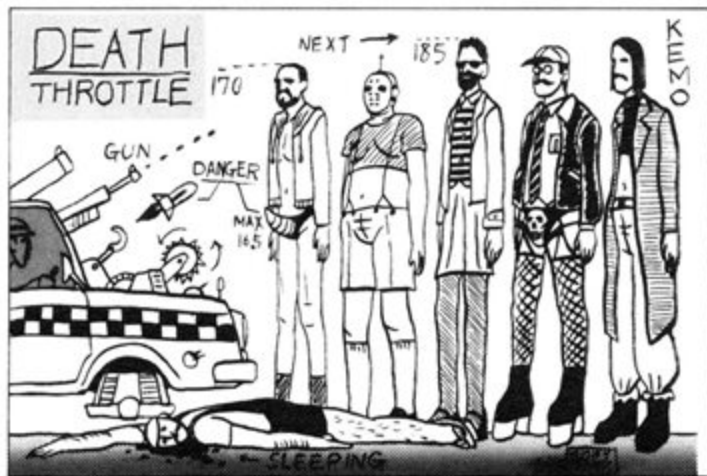
Vサターンがいかれたので修理に出した。返ってきて、データ保存画面を見てみると、買うはずのない「ゲイルレーサー」のデータが入っていた……。
消してもいいすかね？
（世田谷区・林　貴之）
—よい。

こないだ学校でサタマガを読んでいたら、先生にHな本と間違われ、没収されてしまい、帰りにもう１冊買うハメに。野々村病院の人々の記事を読んでいたのがまずかったか……。
（兵庫県・スーパー土星人）
—そこんとこどうでしょうか、野々村病院担当のGさん。
—いやあ、実はVol.８のP141で、チャート３-Aの分岐先が入れ違ってたんだよね。ゴメンゴメン。
—いや、あの、お答えになってないんですけれど……。

数カ月前、VF2をプレイしていたところ、パイが乱入（私はサラ）。初めての他人との対戦に心臓バクバクもんだったが何とか勝利。ホッとする間もなく今度はカゲが。……負けた。誰だろうと思って向こうを覗くと、なんとそこには小学２～３年生ぐらいの女の子……。
（長崎県・北海勇魚・14歳）
—うーん、あるある。
—こないだゲーセンで、お父さんに見守られながらスト２をプレイしている小学校低学年の男の子がいて、ほほえましかったなあ。ジャンプ大キックしか出せなかったようだけど。
—まさか乱入して……。
—しないって。

大の巨人ファンである僕は、投手のマリオを見て、ソニックだったらなぁと……こう思ったのは僕だけではないはずだ。
（京都府・プー・21歳）
—西武にソニックがいれば……。
—ドカベンがいるじゃない。
—いないって。

聞いて聞いてください。私の家には、スティックが６台あります。それぞれには使い道があって、一番使用頻度が高いのは、リアルアーケードVF（２台）。もちろんVF2の対戦用。「２度あることはサンドアール」では、スティック大回転アンド連射が必要なため、ファイティングスティックSS（２台）。残るバーチャスティック（２台）は、友人の子供（２歳と１歳）が来たとき、友人とVF2の対戦をしているのを邪魔されないように（子供はすぐ真似をしたがる）コードを繋いでいないバーチャスティックを渡して遊ばせています。他にレーシングコントローラや、純正のパッド（２個）、シャトルマウス、バーチャガン（２個）があって、はっきり言ってサターン本体よりお金がかかってます。もーイヤ……と言いたいところだけど、バーチャロンが発売されると当然専用スティックも出るだろうし……でも今は、コードレスパッドが欲しい！
（兵庫県・前田政敏・26歳）
—本当は前号の井戸端会議用のネタだったんだけど「繋いでいないスティックを子供に渡す」光景が思い浮かんで、ついダイアリーに採用してしまった……。
—マルコンは？　ねえねえ、マルコンも２個買うの？
—うーん……、この人だったら絶対に買いそうな気がするなあ。

実は実は私、電話工事の仕事をやってまして、電柱に登って電話線を切ったり繋いだりしてるんです。セガサターンモデムが普及してあっちこっちで対戦が行われると、うっかり電話線に触れないっすね。サターンを背負って、ゲームギアをモニターにして電柱の上から乱入でもするか。
（東京都・村ちゃんピ・24歳）
—できないって。
—わははは。ゲームギア＋TVチューナーのかわりに、ナビサターン＋ナビサターン用液晶モニターを使うってのも、コンパクトかつオシャレでいいかも。高いけど。
—いいかなあ……。

福岡県・ソフトバンク
—あ、デススロットル。「俺の写真見る？　あんたの写真も見せてくれよ」なんつって。いいねえ、サイコで。

カー」が移植希望ランキングのベストテンへ返り咲き。やっぱりわかってる人がたくさんいるんだということに本当、感動してます。私自身、昨年サタマガで特集された攻略法をバイブルとして、いまだにアーケードで対戦してます。家庭用ゲームではスペース作りやスルーパスといったフィーチャーがいまいち気持ち良くなかっただけに、初めてゲームしたときにはゴールすること以上にそういうフィーチャーに夢中になったものです。ボールキープにも気をつけなければいけないのは今までのサッカーゲームにはなかったことですし、パワー（高低）ゲージの意味も大きく、敵をあざむく要素も増えたと思います。モデムによる通信対戦も可能となる今後、ぜひラインナップに入れてほしい一作です。（大阪府・FC.SEGA・31歳）

［「困ったちゃんズ」復活希望］

イラストの大きさより、「困ったちゃんズ」を復活して欲しいですな。たまにはキツーイ作品があると心がなごみます。かつての困ったキングのわたしも最近では川柳を詠んでばっかりですが、時々困ったハガキを書きたくなる衝動にかられるので……。

（東京都・クレイジーじじい）

—なるほど。そうだ、ちょうどいいから、コーナー別人気投票でもやってみようかな。次号あたり。

—あ、いいアイデアかも。

［おまけ音楽CD］

近ごろCD-ROMソフトということで、音楽CDがおまけに付くゲームも多いような気がします。まぁ、そんなもん作ってるヒマあったらもっとゲーム本編に力入れんかいってやつも多いんですけど。でもね、何か忘れてやしませんか。そう、サターンのマルチメディアプレイヤーとしての片鱗を覗かせている？　CD＋G再生機能。この機能を使ったことのないユーザーがゴマンと(いや、150万以上かな)いると思うの。そこで、おまけの音楽CDをCD＋G対応にしてサターンのスペックを使ってやると、もっとありがたい、サターンらしい得点になると思うんですけど、いかがでしょうか。ダメ？

（奈良県・稿　閲吉・19歳）

—でもヘッポコな絵のカラオケとかが付いてきたらガックリするかもしれないな（笑）。

［サターンの色について］

7/12号の義邦時彦さんのサターンの色についての意見、僕も同じ事を考えている旧型サターンユーザーの１人です。僕はコードレスパッドが欲しくて買いにいきました。しかし、そこには白いコードレスパッドしかなく、店の人に聞いてみても「白いのしかないらしいよ」と言われてしまいました。ショックでした。白でもいいかなぁと思ったこともありましたが、やはりグレーの旧型本体に白のコントローラーは合わないな、ということで買ってません。遅くなってもいいからグレーのものも発売してほしいです。マルチコントローラーは「ナイツ」同梱のものを買いますが……。

（和歌山県・アイルトン・サラ）

—やはり色についての意見は多数送られてくるなあ。

—だって気になるもん。

—そういえばVサターンやハイサターンの人はどうなんだろう。

［バースト復活バンザイ！］

嬉しいです。とても。何が嬉しいって、あの「バーチャストライ

［サターン版VF2に異議あり］

サターン版VF２はサタマガ読者レース上でも高得点ですが、私はとてもこのソフトに不満があります。背景の省略や若干違うゲームバランスなんかは気にしませんが、あの効果音のヒドさには閉口してしまいました。初めてVF２をサターンでプレイする人なら気にならないのかもしれませんが、ア

サタマガギャラリー

秋田県・ONG初美

—ドラゴンフォースオールスターズね。
—月の言霊なんちて。……ゴメン。

東京都・かばこね

—LUNARを「ルナ」って読むの、知ってた？
—え!? 「ルナー」じゃなかったの？

埼玉県・くりぼう

—サイバーボッツ。移植決定お祝いハガキ多数。
—サオトメ君も男らしくて……ぽっ。

ーケードでVFを１から見てきた人間にとっては、あのカウンターヒット時の「ガキーン」という金属音のないバーチャなんて別のゲームとしか感じられません。特にポリゴンゲームの効果音は、その物の質感や存在感に与える影響が非常に大きいと思います。サターン版VF２では、紙でできた人形と戦っているような気がします。VFキッズでは直せているんですから、効果音を直したVF２をぜひとも作って欲しいです。それだけではビジネス的に無理だというなら、TARSを使ってさらにポリゴン数を増やし、より移植度を高めたものならみんなまた買うだろうし、VF２はそれだけのことをする価値のある数少ないゲームだと思うのですが……。

（東京都・玲・24歳）

―僕じゃあんまりピンとこないので、ハイローラーズのガイア佐伯さんに話を聞いてみよう。

―最初は気になったけど、しょうがないかなあと。これはソフトよりサターン内蔵アンプの問題なのでは。ソフトより、スーパーウーファーやフィルターを内蔵しているステレオに繋げるなりして、プレイ環境を変えてみたほうが早いと思う。ちなみにキッズで直ってるっていうのは気のせいでは？

Rs' テーマ投稿 井戸端会議
ゲーセンで思うこと

★近ごろのゲームセンターというと、最新のアーケードゲームがずらりと揃ったものを思い浮かべますが、個人的には昔のデパートの屋上のゲームコーナーのような、なんでもありのほうが好みです。地元にもそれに近い場所があるので、気晴らしによく出向いています。到着後、さっそくタロット占いマシンへ直行。彼女がいないのに恋愛運を選択、見込みが全くないことを確認してから（……）、モグラ叩き（最近はモニターを直接叩くタイプもあり）に向かい、程よい汗をながし、のちにUFOキャッチャーにチャレンジ。疲れたら自販機で飲み物を購入し、一息ついて他のプライズマシン（景品は人形・菓子・子供向け玩具など）の攻略にかかります。……むろん私とてアーケードゲームに手を出さないわけではありません。でも、こういった遊び方も楽しいものですよ。

（千葉県・フォイエルガイスト）

―ほのぼのしてていいわね。

―僕もデパートの屋上の、あの乾いたような湿ったような、不思議なにおいは大好きだな。

―アレンジボールがやりたいのう。

―なにそれ？

★プレミアム性を考えてのプライズ展開はわかります。でも、もう少しチャンスがほしいです。１度なくなるとまず再入荷はないし、短期間で中身がコロっと変わったりする。さらに店員さんや、その知り合いの人達がちゃっかり持ってたりする。また店によっては、機械ごとひっくり返しでもしない限り取れないような並べ方をしていたり、涙がでるほどアームが非力だったりと、本当に欲しくてお金も時間もたっぷりかけてるのに手に入らないことが多くつらいです。人気のある賞品の再入荷ぐらいなんとかなりませんか？

（東京都・村ちゃんピ・24歳）

―うーん。難しい問題ねー。

―近所のパチンコ屋のような店が多いということかの？

―いや、そうじゃ……そうかも。

―僕、ＵＦＯキャッチャーの景品より、セガサターンTHEイスのほうが欲しいんだけどなあ。

―でも、アームが弱いUFOキャッチャーって本当に多いわよね。

★ゲーセンに行くたびに思うのは、初心者台、もしくは女性専用台を置いてほしいということです。特に格闘ゲームにおいては上手なのが当たり前、私のように下手な人は恥ずかしくてギャラリーに徹するしかないという状態なんですよね。どこかで「女性（初心者）に優しいゲーセン」を作ってもらえないもんですかねえ。

（仙台市・亀田葉子）

―対戦台が怖いっていうハガキはたくさん来てるわね。

―CPU相手だと、パターン攻略だけになっちゃう危険性はあるし、人とやってみないと気がつかないテクニックも多いんだけどね。でも気持ちはよくわかる。僕もバーチャやスト２なんかは乱入できないし。ブロンクスはやってるけど。

次のテーマは……
通信対戦を考える

―モデムを使ったXBAND対戦や、ゲボッカーズについてきた対戦ケーブル、画面上下分割対戦への対応などなど、通信対戦についての意見を募集するのだ。どんどん送って

愛知県・MEGYUU

―最近は、２D格闘のイラストはカプコンものが多いわね。
―ゴウキとダンがいい感じ。

東京都・烏賊貴族

―最近、ライターのまさくんが、「新宿野獣会」を結成したらしい……入会したいなあ……。

京都府・Cuvie

―サターン版の発売日も8/30に決まったし、アーケードでウデを磨いておかないとね。

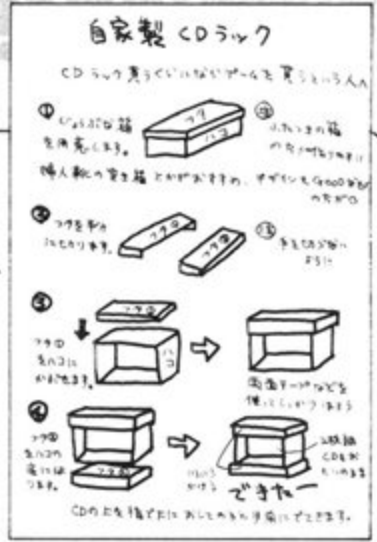
福岡県・原田貴文

―デカスリートが出ちゃったから、ジョイスティックが壊れちゃって。
―若旦那、早く新しいの買ってきてよ。

東京都・萌闇浩史・23歳
—あ、旦那のいる部屋……
—それはVFだってば。

東京都・瀬死之鯉・26歳
自分は、
—……だ、そうです。
—はい、僕もです。

こいつぁ 便利だ！

—うんうん、手作りの雰囲気が実によろしいね。
—これなら安上がりだし。
—でもちゃんとした箱を使わないとすぐにヘナヘナになっちゃうかも。ダンボールを張って補強するとか。
—ついでだから、自作のケースとかの写真を募集してみるとか。

滋賀県・歓楽のテラコッタ

GALs' ふり〜区

★VFのCGポートレートシリーズの「リオン・ラファール」の発売日、私は熱を出して寝込んでいました。でもリオンが欲しくてたまらなかったので、弟に「ポートレートのリオン買ってきて。お店の人に言えばわかるから」と言ってお金を渡し、買いに行かせました。でも1時間たってもなかなか帰ってきません。どうしたんだろう……と心配していると弟が!!「リオンあった？」と私が聞くと、「うん。でもね、お店の人にリオン下さいって言ったら、リオンは、外のUFOキャッチャーの中に入ってるからがんばってねって言われたから、遅くなっちゃった。ハイ、リオン」……弟の手もとには、それはそれはかわいいリオンの人形があった。しかも1200円……。

（徳島県・李音・14歳）

—愛が感じられるハガキね。
—弟を使いに行かせるのもどうかと……。

★今日、近所のゲーセンに行ったら、お兄さん（22〜23歳）の2人組がいて、バーチャロンをやっていたんです。遠くから見ていたら、ラスボスと戦ってて、そのお兄さんが勝ったんです。そしたら、すぐに席を立ってもう1人の友達とどっかに行っちゃって……私、1人でエンディング見れて嬉しかったの。お兄さんありがとう／　男の人ってエンディングとかちゃんと見ないんですか？　ああいう彼がほしーい。

（神奈川県・MEG・19歳）

—前号に続いて、再び彼氏ネタ。
—じゃあ写真と履歴書を。
—あの、エンディングの話は……。

ムダゲーばんざい！

こういうの待ってました。というのも、僕が前から考えていたゲームがあるからです。「野球魂」というタイトルのゲームで、モーションキャプチャーを採用し、選手はすべてリアルタイム計算で描かれます。それだけではなく、すべてがリアル志向で、打球の角度、飛距離から、ボールのバウンド、スライディング時の砂煙の立ち方まで、すべてニュートン力学に則って高精度で計算され、リアルに再現されるんです。セ・パ12球団のフランチャイズ球場はもちろんのこと、地方球場までを忠実にシミュレート。神宮球場の透水性人工芝から甲子園の土まで見事なまでに再現されています。選手データも最新のものを採用し、'96年度の12球団支配下選手を完全網羅。エディットモードで突然のトレードや新外国人選手の来日にも安心です。ペナントモードでは選手の成績もリアルタイムで変動していきます。さて、このゲーム最大の特徴といえるのが、プレイヤーが操作できるのはキャッチャーのみであることです。ひたすら球を受ける。男のロマンです。巧みなリードでピッチャーを好投させても拍手喝采を受けるのはピッチャーだけ。リード通りに投げてもらえずに打たれると、交代させられる上に監督のねちっこいお小言が聞けるボヤキシステム。渋いじゃないですか。サブタイトルの「生涯一捕手」からもわかるとおりですが、ボヤキシステムのボイスには野村克也氏を起用しています。

（東京都・脱臼便）

ーオマエ、ヤリタイカ!?　コンド、ヤラセテヤロウ。オレガぴっちゃー、オマエハ一生きゃっちゃーナ。

若旦那の おねだり

ースレイヤーズときた。もうどこかに話はあるんじゃないかなあ？　わかんないけど。
ーいやんお願い出してぷりーづっ／　て感じ？

愛知県・MEGYUU

コレ 移植（だし）てっ！

茨城県・つるぎ けん

バーチャだよ!! 全員集合

★バーチャニンジャ
●シンコントローラー「コードレス手裏剣」対応、アメリカ人ウケするよう作ってあり、敵はみんな首からカメラを下げて、頭はちょんまげで迫ってくるサムライ。ちょんまげを手裏剣で切り落とすとジャスティスショット。
（大阪府・GUY神・18歳）

★バーチャ肉球
●マルコンの「ぷにぷに感」を、100%生かしたソフト。サターンの全CG能力を費やしたポリゴン肉球の手触りを楽しむゲーム。
（東京都・クレイジーじじい）

★バーチャイム
●ランダムに鳴るチャイムの種類から、来訪者を見極め、ジャストの応対を選択する。新聞勧誘員の場合、1人暮らしの学生を選ぶとミス、セールスマンの場合、ヒマな奥さんを選ぶとミス。一番無難なのは留守番の子供だが、強盗の場合に選択すると大事件に。
（東京都・なつまる）

福岡県・神崎 幸

—やっぱりこういった感じの希望（？）は多いね。続編に期待……ダメか。

神奈川県・佐々木正秀

—マクロスの「愛・おぼえていますか」を歌うリン・ミンメイ。なつかし～。

王様の耳

●サターン版セーラームーンには隠しキャラとしてZEROⅡのサクラが登場するらしい。
（岐阜県・神風光・14歳）
●サターン版「バイパーズ」は、「バトルスキンパニック」の「脱げば脱ぐほど強くなるシステム」を採用するらしい。監修ガイナックス。（大阪市・池田K・25歳）
●サクラ大戦はもみじ大戦に改題する模様。
●ワープＥ０の次回作はＦ１もの説。（大阪府・GUY神・18歳）
●スーチーパイⅡの声優ビデオクリップにも「いたずらカーソル」が使用できるらしい。
（栃木県・伊沢孝夫・23歳）

徳島県・高瀬 優

—月花霧幻譚TORICO。もう解いたかな？
—さすがにクリアしてるでしょ。

INFORMATION

—少～しイメチェンしてみたRs'Station。次号以降も、さらに充実した内容にしていく予定だから、みんなも頑張ってハガキを送ってくれ。
—Rs'Stationで採用されたハガキは、イラスト・文章・写真などを問わず、500円分の図書券をプレゼント。また、イラストで一席に選ばれた場合、好きなサターンソフトをプレゼント。イラスト投稿には、必ず欲しいソフト名を明記しておいてね。
—今回はなかったけど、ハガキを募集中のコーナーはまだまだあるぞ。●今日のお写真●こだわりのイッピン●若旦那の一筆入魂●企画屋本舗●格言日和●君の考えた新コーナーも募集中!!

あてさき

〒103 東京都中央区
日本橋箱崎町24-1
㈱ソフトバンク
セガサターンマガジンRS各係まで

四コマ劇場

最近KAZ丸くんが好調の様子。みんなも頑張れ!!

岩手県・銭蛙

—2D格闘にリングアウトがあったら……
—機関車か重量級がパワーで押し出し。

岡山県・ちくわ

—ふははは。ゆけ!、ジャーイアントロボー。我ら、ビッグファイヤーのために! なんちて。

宮城県・KAZ丸

—前号で名前の入れ違いがあってごめんなさい。
—TATCHIさんにもごめんなさい。

群馬県・テム人

—な、なんかわからんが味だ!
—結局あの子の姿は見えない……

埼玉県・かわうそ

—しばらく見なかったかわうそ君。ひさびさの投稿はなんと2枚組ときた。
—ほのぼの系のギャグが得意よね。若旦那もけっこう気に入ってるんでしょ？
—うん。もうちょっと絵の修行をすればさらにバッチリ。もっと送ってきてね。

7月26日号のおわびと訂正

◆54P「センチメンタル グラフティ」の記事中、NECインターチャンネル 多田部俊雄氏とありますが、正しくはNECインターチャネル 多部田俊雄氏です。ご本人ならびに関係各位、読者の皆様にご迷惑をおかけしましたことをお詫びいたします。
◆41P「ファイティングバイパーズ」の記事中、価格が5,800円となっておりますが、正しくは6,800円です。関係各位の皆様ならびに読者の皆様にご迷惑をおかけしたことをお詫びいたします。

[欄外ゴメンナサイ] 前号P104のイラストのコメントで「XBANDへの対応も決まったバイパーズ」とありましたが、ファイティングバイパーズは現在のところXBANDへの対応は未定です。関係各位ならびに読者の皆様にご迷惑をおかけしたことをお詫びいたします。

セガプレス IN セガサターンマガジン

SEGA PRESS

Vol.5

SEGASATURN and SEGA ENTERPRISES OFFICIAL INFORMATION CLUB

セガが提供している各種情報サービスの最新の内容とアクセス方法は、ココを見ればバッチリのセガCSプロモーション部オフィシャルコーナー「セガプレス」。今回は、サターンソフトの音楽CDを総チェック//

今回は意外と知られていないサターンのCD音楽集の全貌に迫るぞ！

「ナイツ」でもおなじみの牧野幸文サウンドセクション部長がサターンのCDの魅力を語るぞ。

すぐれたサウンドはCDで残しておきたい

本誌■まず、セガさんはAMサウンドチームと牧野さんのところのCSサウンドチームとに分かれていますが、お互いで何か違いというのはあるんでしょうか？

牧野■ライバル視しているというのは当然ありますが(笑)、やっぱり短時間で勝負するアーケードのサウンドと家に持って帰ってじっくり遊ぶ家庭用機という違いはありますね。でも、今は音源も同じですから、作り手の違い以外はたいしてないかも知れません。

本誌■最近では音楽CD化される作品も多いのですが、内容的にはどんな感じで？

牧野■最近は、ゲームソフトのメディア自体がCD-ROMなので、まったく同じものを入れても意味がないですからね。実際のゲーム制作上ではボツになったけれども、どうしても入れたいという曲や、元はもっと長い曲なんだけど、ゲームでは短く編集されてしまった曲を完全版として入れるとか、いろいろありますね。

本誌■発売中のCDでオススメとかは？

牧野■どれも思い出深いのですが、まず1つ言えるのは、CDだからできた歌ものなんかがオススメでしょう。「クロックワークナイト」や「ビクトリーゴール'96」などの主題歌の他、「セガ・ラリー」などもオリジナル曲を含め、たまに引っぱり出しても十分聴ける内容だと思います。

本誌■今度出た「ナイツ」のCDはどうです？

牧野■今回は一口に〝ゲーム音楽〟という枠組みで、すまされたくない部分がありましたから、ご覧になるとわかるとおり、よくある制作者コメントは一切なくて、あくまで「ナイツ」の世界観を伝えるようなビジュアル重視になっています。オーケストラサウンドを含め、完成度はかなり高いのでぜひ聴いてほしいですね。

本誌■今後の希望はありますか？

牧野■「パンツァー」やかつての「ソニック」は外部のスタッフを起用して成功しましたが、今度は若い人材にセガのノウハウを与えてみて、新しいアーティストを育ててみたいですね。今後のセガのサウンドに期待してください。

意外とあるサウンドCD。いくつ持ってる？

こんなにあるサターンソフト音楽CD

発売日	タイトル	メーカー	価格
'95・7・26	「クロックワークナイト ファンタジック・サウンドトラック」	ポリグラム	¥2,500
'95・3・25	「パンツァードラグーン オリジナルサウンドトラック」	ポリドール	¥2,500
'95・8・25	「魔法騎士レイアース セガサターンオリジナルサウンドトラック」	ポリグラム	¥2,800
'95・10・1	「リグロードサーガ オリジナルサウンドトラック」	ポリグラム	¥2,800
'95・11・1	「ワールドアドバンスド大戦略 オリジナルサウンドトラック」	ポリグラム	¥2,800
'95・6・21	「パンツァードラグーン オリジナル・フルサウンドバージョン」	NECアベニュー	¥2,800
'95・8・19	「グランチェイサー」	NECアベニュー	¥2,800
'95・9・21	「パンツァードラグーン パワーリミックス/D-RAM」	NECアベニュー	¥2,500
'95・11・21	「シャイニングウィズダム」	NECアベニュー	¥2,800
'96・1・31	「ガーディアンヒーローズ」	東芝EMI	¥2,800
'96・2・7	「セガラリー・チャンピオンシップ」	東芝EMI	¥2,000
'96・3・25	「ドラゴンフォース オリジナルサウンドトラック」	ポリグラム	¥2,800
'96・4・1	「ドラゴンフォース 〜創世記編〜」	ポリグラム	¥2,500
'96・4・3	「ビクトリーゴール'96 サウンドトラック」	日本クラウン	¥2,300
'96・4・21	「リンクルリバーストーリー オリジナルサウンドトラック」	NECアベニュー	¥2,800
'96・4・25	「パンツァードラグーン ツヴァイ オリジナルサウンドトラック」	NECアベニュー	¥2,800
'96・4・21	「パンツァードラグーン ツヴァイ Original Arrenge album "Alternative Elements"」	NECアベニュー	¥2,800
'96・6・26	「DREAMS DREAMS」	ポリグラム	¥800
'96・7・10	「NiGHTS オリジナルサウンドトラック」	ポリグラム	¥2,800

定番情報コーナー　最新のセガ情報はこうして見るのだ！

ゲーム雑誌では見れないセガスタッフ手作りの情報が見たい！という人に絶対オススメなのがコレ。電話なら毎週情報が変わるジョイテレ、FAXを持っている人はFAXクラブを利用しよう。販売店では右の2つがあるぞ。

SEGA JOYJOYテレフォン

毎週その時々の最新情報がテープで流されるJOYJOYテレフォンは、1回分（約3分）を聴けば、自動的に電話が切れる情報サービス電話だ。7月26日は「バーチャファイターキッズ」大紹介。8月2日〜は竹崎さんが登場するよ。夏の最新情報も満載だから、これはどちらも聴き逃せないね！

●毎週金曜日内容更新
●収録時間3分間

札　幌　011-842-8181
仙　台　022-285-8181
東　京　03-3743-8181
名古屋　052-704-8181
大　阪　06-333-8181
広　島　082-292-8181
博　多　092-521-8181
お楽しみダイヤル
03-5380-8600（東京のみ）

東京番号のみの「お楽しみダイヤル」はユーザーからの意見や要望などを録音可能だ。まずは自宅に近い番号へ。

SEGA FAX CLUB

音声ガイドに従えば、FAXで他で見れない情報が手に入るセガFAXクラブ。今回は、合併号で更新日が変則的。7月19日からは、夏休み特大号だ。ただし、竹崎さんの「セガスタ」はみんなの要望に応え、8月8日に新バージョンを入れるぞ。まずは総合メニューを見て、ボックスの内容を確認し、FAXで情報を取り出そう。

●毎月8日内容更新
●最大30ボックス用意

FAX番号
東京 03-5950-7790
大阪　06-948-0606

7月19日〜9月7日までは7月・8月合併号となってるぞ。9月号からはいつものように毎月8日発行に戻るよ。引き出す際は要注意。

近くのお店でチェックしよう！

セガビデオマガジン

最新号は「バイパーズ」片岡氏に渡辺浩弐がインタビュー他、「デカスリート」「グレテストナイン'96」などもCMも収録。

セガサターンを扱っている販売店などの店頭で見ることのできる、プロモーション用ビデオ「セガビデオマガジン」。VHSビデオ30分で、毎号最新作の映像を多数収録。

フラッシュセガサターン

販売店で最新作の一部を遊ぶことのできる体験版CD-ROMも大好評。

●Vol.8収録タイトル(8月〜)
●ワールドヒーローズパーフェクト
●サターンボンバーマン
●新型くるりんPA！
●ウルトラマン図鑑
●ダークセイバー(デモ映像)
●サクラ大戦(デモ映像)

SEGA パソコンネットも好評

基本的に毎月の「FAXクラブ」の内容をパソコンネットで伝えているのが右の5局（動画などもある）。他ではインターネットのホームページで最新情報が。

●「NIFTY」メンバーサービス部　03-5471-5806（平日9:00〜19:00　土9:00〜17:00／日・祝・祭日を除く）
●「PC-VAN」事務局03-3454-6909（平日9:00〜17:00／祝・祭日を除く）
●「PEOPLE」事務局　0120-860-864（9:00〜18:00）
●「COPERNICUS」事務局　045-662-2470（9:00〜17:00／土・日・祝・祭日を除く）
●「ASCII NET」03-3486-9661

※上の5局の詳しいサービス内容や入会方法などについては、上記の電話番号までお問い合わせ下さい。なお、お問い合わせは、上記営業時間中にくれぐれも番号の間違いのないようお願いします。

セガインターネットホームページ　http://www.sega.co.jp/

ゲームバスターズ　http://www.copernicus.or.jp/cope/extra/gb/

なんでも聞いてね！

SEGA PRESS Q&A（仮称）ソニックスタジアム

「セガプレス」はセガCSプロモーション部が送るオフィシャルコーナーだ。セガに関するみんなの素朴な疑問にも、直接スタッフが答えてくれるぞ。聞きたいことはドンドン送ろう！

●①非売品ソフトの『ゴールドディスク』や『CGポートレートデュラル』などは、今でも応募すれば手に入れることが可能ですか？②もし手に入るとしたら、その応募方法は？（山形県：コンシューマン）

セガ■①②申し訳ありません。申し込み期限が過ぎてしまい、もう手に入りません。現在持っている人は自慢してください。

●私は仙台に住む、ゲーム好きなフツーの主婦です。大好きなセガゲーをあそべて、とてもゴキゲンなんですが……。1つ、お願いがあるんです。サターンで、主婦のためのシミュレーションゲームを作ってほしいんです。ライフシミュレーションっていうか、家計簿ソフトみたいな感じで、10年後20年後の貯金額も生活イベントもパッとわかっちゃうようなソフトがほしいです。今すぐはムリでも、サターン用のキーボードが、出たら、ぜひお願いします。（宮城県：伊藤さん）

セガ■ライフシミュレーションゲームですか。狙いはすごくいいと思うんですが、ゲームとしてなかなかイメージしにくいですね。新しい感覚のゲームというのはそういったところからできるかもしれませんが 。ただ、女性をターゲットとしたゲームというのは、この業界の長年の課題でして、しかし非常に難しい問題でもあります。今後も女性のユーザーの皆様のご意見・応援をよろしくお願いします。

●①大阪でソニックグッズが買える店ってどこかにあるの？　②ナイツのグッズは作って売ったりするの？　③X指定のソフトってゼッタイに作るのやめちゃうの？　やっぱり作ろうとかってことはないの？（大阪府・石田貴史）

セガ■①大阪でソニックグッズの買える場所は大阪ガルボ、神戸のハーバーランドのモザイクにあるゲームソウルです。近畿圏の皆さんはぜひお立ち寄り下さい。②現在制作する方向で検討しています。何が出るかはお楽しみに。③X指定に関しては10月1日より廃止致します。X指定に関しては非常に多くのおハガキを頂き、当然その中には反対の御意見もたくさんありました。そこで今回のX指定廃止について簡単にご説明させて頂きます。まずサターンは今後もっと幅広い年齢層の皆さんに普及させたいと考えております。もちろんその中には、低年齢層も重要なターゲットとして入っておりますし、現在でもかなりの数の低年齢層の方がいます。残念なことにこれまで数多くのソフトが発売された中でX指定の割合は極めてわずかなのですが、一部ゲーム誌などでは、ことさらにこれらのソフトのHなシーンが紹介されたりしております。当然これらゲーム誌は全国でもたくさんの子供が読んでいるはずですし、ゲーム自体も、小売店においては、本来売り場でしっかり他の基準と区別されて売られるべきものが、かなり渾然として売られているのが実状であり、子供の目にも不用意に触れてしまうことになっています。

私達セガはハードメーカーとしてゲーム業界、ハイテクエンターテインメント業界を引っ張っていると自負しておりますが、今のこのような現状を見たときに、X指定ソフトは、サターンに対し、ひいては家庭用ゲーム業界に対するイメージダウン、対象となると非常に感じているわけです。以上のような状況を考えて、我々セガとしては、今回のような決断に至ったのだと理解していただきたいのです。すでに、この件に関しては、ソフトライセンシーの方々にはよくご説明し、主旨もご理解頂いています。今後セガは、さらにハイクオリティーのソフトを発売していく予定ですので、ぜひ皆様もご理解いただきたくお願いいたします。

▼愛知県・新美彰

「ナイツ」はもうみんなクリアしたかな？　何度もクリアすれば、エンディングの曲も変わってくるのは知ってる？　何度も何度もやり込んで、いろんな発見をしてほしいな。

◀東京都・テトリスの鬼

なんたる偶然。真夏の暑い日に、メガドライブでソニックが発売されたのが、ちょうど5年前の今日。早いものでもう5年も経ったのね……（ソニックチームの中さんも忘れてたんじゃないかな？）そろそろどうです。サターンでソニック。ねぇ。

セガ広報日誌

毎回このコーナーの担当者が近況を報告する編集後記。今回も前回と同じ4人がコメントしてくれてます。副編ジョージはどうしたかって？　何でも下のほうが落ち着くそうです。

編集後記 竹ちゃん

夏生まれの僕は暑さに強い。でも、スーツを着ると熱死…。

最近、ジェネシスゲームを紹介する原稿を某所で書いているんですが、おすすめしたいゲームは多いものの、秋葉原でも既に売ってないものが多く、売ってないものをすすめてもなぁ……とか考えると、ソフトが選べなくなってしまいます。僕がジェネゲーを買ってた頃は、秋葉原のお店にはいろんなゲームがあったのに、本当に残念です。「ソード・オブ・ソダン」を8000円とかで買った自分を思い出すと、笑っちゃいますが、あの日遊んだソダンは、最近の多くのゲームよりも楽しかったな。

編集後記 南雲くん

夏バテの季節ですね。この間、夜中に停電して死にました。

今回は僕の住んでいる鈴鹿について紹介しようかな……。鈴鹿市は三重県の北西部に位置し、人口は県内2位。気候は温暖、空気はきれい。住むには文句なしの環境。まさにこの世のパラダイス。鈴鹿といえば鈴鹿サーキット。僕の家はそこから車で10分位の所にあり、小学校の頃の遠足は鈴鹿サーキットでの写生大会だった。サーキット隣の青少年の森ではサッカーにいそしみ、学校裏の海では日光浴。今年の夏休みは帰れそうになくて残念です（ちなみにもう3年帰ってません……）。

編集後記 ハニー花谷

みんな、夏休みに入ったからって、いばるなよ!!

ある休日の一日ー。

PM1:00。お腹が減って目が覚める。起床。新聞を首に巻きトマトをほうばりながら牛乳を一気飲み（どっかのドラマであったような）

J-WAVEを聴きながら、おもむろに置いてあるモデムがついたサターンの電源を入れる（気だるい……）。アクセス……速い。サターンでセガのホームページをチェック。PM11:00。サターンでネットサーフィンし続ける。世界の情報を見続ける。やめられない。（電話料金が……）

編集後記 ゲーマーみき

ものすごーく久しぶりに髪の毛を切りました。さわやか。

SEGA AGESのサンプルを見ていると、今遊んでも楽しいゲーム性の高さもですが、何といってもサウンドに心ひかれます。いいねぇ〜。私が一番好きな体感ゲームは「スペースハリアー」ですが、一番好きなサウンドは「アウトラン」のBGMです。ハイ／CDも買いましたよ。初回で売り切れていたので慌てて取り寄せてもらったなぁ。SSTバンドのライブも結構見に行ったなぁ（しかも自腹）。車のBGMがみんな「マジカルサウンドシャワー」だったあの頃。のすたるじー。

ハガキ大募集!!

このコーナーでは、セガサターンに関することや、セガに関する質問、要望や意見、イラスト、このコーナーで扱ってほしい情報など大々的に募集するぞ。届いたハガキは、セガプロマネチームにちゃんと渡すから、いろいろ書いてきてね。毎号応募者の中から抽選でセガからのプレゼントを用意しているぞ。あて先は、〒103 中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク(株)5F「セガサターンマガジン」編集部「セガプレス」係まで。

【募集項目】
●ご意見コーナー
●質問コーナー
●イラストコーナー
●その他
みんなのハガキを待ってるぞ！

今回はコレ！

今回はかわいいソニックとテイルスのトランシーバーセット。ぬいぐるみ（内蔵式）。貴重だぞ。

【副編ジョージ編集後記】「Beep」時代からの伝統なのか、それとも個人的にそういうものなのかはよくわからないですが、「サタマガ」では、自分で取材して、記事を書くなんて結構ザラです。1号あたり2週間しか時間がないのに、1人で1号10本以上インタビューを入れたりするなんて、結構無謀なことを平気でやったりしてます。今は10年前に読んでた「Beep」に出てた人（編集長やってます）と一緒に仕事をしてますが、楽しいから大変でもやってられるんだと思います。数年したら「サタマガ」を読んで育った人と一緒に仕事をする日は来ますかねぇ。

池袋サラの Virtua

CLASH Vol.20

さて、俄然盛り上がってきたVF3。実は東京ジョイポリスで常時ロケテストをしているとの情報をゲット。詳細は次号で。出足好調、早くもクラッシュの予感。

見てきたぜVF3！でもまだ60%！

ロケテストを見てきた。面白かった。マル。

なぁんて2行で終わってしまうようなコメントじゃすまないような化け物対戦ゲーム「VF3」のロケテストが都内某所で敢行された。俺が行った頃にはまだセッティングが終わってないにもかかわらず、目をギラ付かせた野郎&ギャルたちがすでに筐体の前に集っていた。かくいう俺も目はキラキラし、心臓はバクバク。それから待つこと30分、ギャラリーは、筐体の上に掲げられた「VF3」のロゴをひたすら見つめさせられていた。さらに20分ほどして、ついに筐体背面のスイッチが入れられる。ブゥンと音を立てファンの音が聞こえ始めた。そして、VF3のタイトルが画面に映し出される。2が3に変わっただけでVF2のタイトルと同じ。だが、何故かそのタイトルを見ただけで鳥肌が立つ。しかしまだプレイできない。その間CPU同士の対戦をやっている。ウルフと葵だ。対戦アングルでの画面を見てギャラリーからどよめきが起こる。そこに3のキャラクターが動いている、ただそれだけで感動してしまうのである。単純だよね。とか言いながら俺も「おぉ」とかため息を漏らしてしまったが。結局来てから1時間ほどたって、やっとプレイ開始。ロケテストで行列を作るなんて聞いたことないし、実際にもなかっただろう。俺は運良く30分ほどでプレイできたが、最後尾は実に2時間は待っていたという。コインを投入。サラにカーソルを合わせる。が、キャラ選択画面にいるのは彼女ではなかった。いや、彼女なのだが、画面に映し出されたその顔にはあの美しいサラの面影は残っていない。ファック、なんてことをしてくれたんだ。いくらロケテストは言えこれは無ないんじゃないの？　とか言いたくなるよマジで。たしか関係者の発言ではポートレートがそのまま動くとか言ってなかったけ？　あのサラ独特の垂れた前髪ないんですけど。とにかく完成版では美しくなっていること希望。これ切実。そしてプレイ画面。サラのファッション&体型を見る。コメントが難しい。まず、体型。確かに女性らしい体型ではある。だが、なんか変だ。下半身が太目で上半身がスリムである。こういう女性は確かにいるが、サラってもっと肉感的じゃなかったっけ。そしてファッション。タンクトップになんか羽織っている。顔の作りも手伝ってか、ちょっとモード系か。格好良くない、っていうかサラ本来の迫力がない。2P側も色違いっぽいし、あの羽織ってるやついらないんじゃないかなぁとか思うんですけど。まぁまだロケだし、発売までにはきっと直るだろね。そして技。詳しいことは書かないけど、かなりいい感じかも。新しい技もかなり増えてるし、例の避け要素もばっちり楽しい。あ、ボタンはつけるならキックボタンの右横につけてください。これ希望。

とかくプレイ人口が多いだけに賛否両論あるだろうが、今となっては、最後の追い込みに期待。ぜひがんばってもらいたい。

VF2.1百人組み手inソピア

秋田県に行ってきました。先月、静岡に行ったときは50人くらいと意外に少ないようだったので心配していたのですが、今回はかなりの人数が集まってくれました。結果は85勝15敗。

ま、こんなものかなぁって感じでした。すでにバーチャファイター2.1が発売されて2年近く経っているんで、場を盛り上げるほうに力を入れてみたのですがどうだったでしょうか？　なんか最近イベントっていうと疲れることが多かったのですが、今回はそういうのが全然なくて純粋にプレイしていて楽しかったです。

バーチャファイター3が発売されたときには、またぜひお願いします。

会場風景。なんか結構な人数が集まってくれました。左側に対戦ステージがあります

最初、いきなり負けまくって実は冷や汗モノ。「鉄人」とか書かれてたりしますけど……。

俺に勝ったらしい人たち。こうして見ると多いよね。ぐすん。でも楽しかったからいいや

イベントとして盛り上がるかどうかは、こういったよいスタッフがいるかどうかにかかってきます。お世話になったッス。

今週の裕クン

ついに断乳を敢行。ママは乳腺炎とかになって大変だったけど、断乳自体は難なくクリアできたよう。そう言えば、こいつ離乳食って食わなかったなぁ。あのぐじゃぐじゃ感が嫌いなんだろうか。今じゃ人の飯を横取りしてバクバク食ってるけどね。太るのだけはカンベンな。この号が出る頃には誕生日が過ぎてるなぁ、とりあえずおめでとうって事で。

親しい友人の愛息、洸樹クンとのダブル睡眠。ま、仲良くやってくれ。

W A R P.

ワープが羽田にやってきた！

今回はナゼかナイツで盛り上がっているが、「EO」は大丈夫か？

いやー「ナイツ」はいい。音楽もいいが、もちろんゲームもいい。ドリーミィ・イレブンだぜ、200リンクだぜ。ワーオ！

どーも飯野です。どうも本当に「サターン技術通信」化してきたこの連載ですが、今回はちょっとフンイキを変えてGOです。最近は制作やら取材やらでヤケに忙しく、日曜もなくなってしまった僕ですが、ちょっとこの間２時間ほど時間があったので「ナイツ」をプレイしてみました。一応エンディングまで見たんですが、ハッキリ言ってこれはいいね。スゴ――――――――――――――――――いソフトである。そんで、ナイツのここがカッコいいとか、あそこがクールだとか、プログラムがワォーとかイロイロあるんだけど、ナニがいいって音楽ですよ、楽曲ですよ。ステージ中のドンドコ変わっていくBGMもいいし、ワンテーマをバリエーションしていく映画的な作りもいい。そしてやっぱりあのテーマ曲の「ドリームス・ドリームス」よ。もうこれはホントに良い。始めにプロが歌うCDのバージョンで聴いてから、実際のゲーム中で聴くとイロんな意味でなおイイ。もうアッパレ佐々木朋子！（作曲者）あんたスゴいよ。もうファンになっちゃおうかしら。マイった。ワーオ！　ナイスだぜぇともこちゃーん。イェーイ！　と・も・こぉ！……と夏の暑さに狂ったトコロで、ちょっとはマジメに「エネミー・ゼロ」の進行状況をお話ししますと、大体リアルタイムもムービーも各パートそれぞれ基本的なトコロが終わりそうです（後はデータ待ち）。また、セガの圧力（ウソ）で、マルチコントローラ（ナイツで使ったアナログのヤツね）も使うコトになりそうです。もちろん、今までのパットでもプレイできますが、アナログの方がリアルタイムの移動の時に移動しやすくなりますね。ワリとあのコントローラー好きなんで、イイ感じになりそうです。と、いうワケでまた次回ね。

サターン教通信

さて、上の〈表〉が「ナイツ」で盛り上がって佐々木朋子に心を奪われているようだが、こっちの〈裏〉は硬派にいくドン。前回、川柳を募集したのだが、今回はかなり優秀なのが集まった。これでセガの菅野さんもコンパニオンのお姉ちゃんとイベントの打ち上げが出来るってもんだ。では発表する。まずは佐籐雄一朗から「夏休み、ナイスなナイツで夏をこす」。今回はナイツと夏をかけたものが多かったが、これは特に上手かった。次、氷山桂三「ペバルーチョ、そこのけそこのけナイツが通る」うーん、あったな「ペバ」。なんで前後編だったんだ。次は高木慶介「引き抜きが、アイデンティティだ夢工場」。わははははは上手い！　良くぞ見抜いた。パーフェクト！　だが、お題はセガかサターンの川柳なのでトップではない。それでは、今回のトップだが村上からの作品で「マリオより、何より怖い予告編」。ナイス！　良い！　確かに怖い、どーなんだ、ヤッパ売れんのか？　チミには、サタ教信徒として「イツデルーン・クーロン」のネームを与える。掲載されなかった者もがんばれ。（全部読んでるゾ）で、面白かったので今回もセガやサターンをネタにした川柳のお題でいこうと思う。セガのプロモを助ける気持ちでトライだ。（何度も言うがPNはなしだヌーン）

前回、アツいネタを送ってくれと頼んだら、何を勘違いしたか高谷将仁から「厚焼きタマゴ」が来た。なんだ？

ところで、一体イツになったら来るのかと、AM3研でも話題の会員証だが、もうチト待ってくれ。忙しくて手がつけられん。そこでこの忙しいワタシに変わって、会員証の制作を手伝ってくれる人を募集する。サタ教のマークをデザインして、同じ宛先まで送ってくれ。（カラーで頼む）

〒103 東京都中央区
日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク
セガサターンマガジン
編集部
「ワー来た（かなり定着した感あり」各係

HI-TECH COLUMN

Open the HYPER BOX

ひらけ！情報玉手箱

INVITATION FROM NEXT LEVEL MULTIMEDIA

BOX 16

業務用としても注目の情報端末

◆プロフィール

1958年生まれのテクノロジーライター。プレゼンテーション制作、マルチメディアタイトルのディレクション、企業のコンサルティングなども行なう。所有マシンはPower Mac 8100/80 AV、PowerBook 540c、Newton MessagePad 110、SONY PIC-1000（Magic Link）、サターン、プレイステーション、3DO REALなど。ポータブルナビゲーションシステムにも興味を持つ。近著に「QV-10 Fun Book」（アスキー刊）。デジタルカメラが気になる人は読んでみてね。

大谷和利

前回は、インターネットやパソコン通信につながることで新世代ゲーム機の当初からのビジョンだった家庭用情報端末構想がようやく現実化しつつあるという話をした。今回は、それが業務用としても注目されているという話をしたい。

車関係に強いサターン

モデムキットの登場で、サターンがいよいよ情報端末としても家庭内に普及する下地ができあがったことは前回も触れたが、実はこのところ、企業からもショールームなどに置く情報機器として熱い視線を浴びていることが明らかになってきた。

そもそもモデムキット開発発表の時からのパートナーであった日産自動車の他にも、三菱自動車が名乗りを挙げており、実際に導入に踏み切っていなくとも両者の動向を見守る潜在的な企業はかなりの数に上るものと思われる。

こうした企業はサターン＋モデムキットの組み合わせで生まれるインターネット専用機（というよりさまざまな情報をビジュアルに見られるWWWビューワー）やビデオCDを利用したビジュアル環境に、プロモーションツールとしての大きな魅力を感じているのだ。

WWWのホームページやビデオCDは、紙のカタログなどに比べてはるかに安く、ページ数などを気にせず制作できる。特に、ホームページの場合にはおおもとのデータを更新するだけで瞬時かつ全国的に新しい情報を届けることができるので、企業にとっては魅力的な広報媒体である。ところが、その魅力に惹かれてWWWのホームページやビデオCDを作ったはいいのだが、紙のカタログと違って、誰もがそういう電子的な情報を簡単に見られる環境はまだ整っているとは言いがたい。

だからといって、ショールームにパソコンを導入するのは難しい。過去には例もあるが、わざわざ使えるキーを限定するためにキーボードにカバーを付けたり、マウスをより耐久性のあるトラックボールに替えたりしていた。それでも、操作が複雑で、消耗品であるハードディスクがトラブルを起こす。ショールームで使うには、余計な機能が付きすぎているのである。

その点、サターンのようなゲーム／情報機器ならば、単機能機的なわかりやすさ、使いやすさがあり、操作も最初からパッドひとつで可能なように考えられている。オプションでビデオCDの再生も可能な上、価格も安いとくれば、これをショールームなどに導入してホームページその他のビジュアルを見せるために使おうというのは当然の選択だった。

現時点で三菱自動車はインターネット接続はしていないそうだが、もしビデオCDの再生だけで良ければあえてサターンを選ぶ必要はないので、やはり将来的なインターネット接続を睨んでのサターン導入だと思われる。

ピピンがライバル

ところで、ゲームの分野でのサターンのライバルはプレイステーションであり、NINTENDO64だったが、他の2機種のネットワーク対応が遅れている現在、上に書いたような用途におけるライバルはピピンということになる。

現実に、バンダイ・デジタル・エンターテイメントのピピン・アットマークは、富士重工（スバル）のショールームやGSバッテリーの店頭情報キオスクに導入されたり、石川県の珠洲ビーチホテルの全室に設置されている。サターンに比べてピピンは価格が高いが、ネットワークだけでなく比較的簡単にCD-ROMタイトルを作れることがメリットだ。

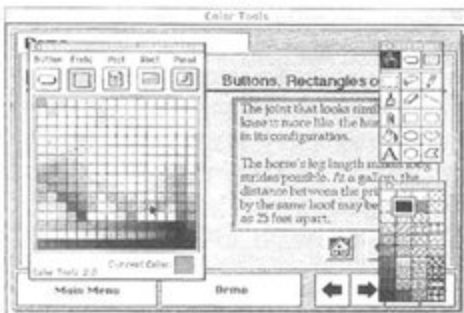
例えば、スバルでは新型レガシーについて説明するタイトルを作って流している。あるいは、GSバッテリーのものは、自分の車のメーカーや車種、年式を選んでいくとピッタリ合うバッテリーの型番を表示してくれるガイド的なタイトルを走らせている。同じことはサターンでもやろうと思えばできるし、3Dグラフィックスの機能などでピピンに勝っているのでそれなりにスゴイものが作れそうだが、開発にかかるコストや労力がMacベースのピピンよりもはるかに大きなものになってしまうのが難点だ。

QTMLは救世主となるか？

というわけで、ここにきてサターンの業務用の需要が期待できるようになったことで、新たに少量多品種のタイトルを短期間で開発できるようなシステムが求められていると言えそうだ。いや、このことはサターンだけでなく、パソコンの開発環境を利用できないプレイステーションやN64でも事情は同じである。もちろん、各機種の特性を十二分に発揮させるためには、ゼロから時間をかけて作り込む必要があるだろう。しかし、そこそこの機能をごくわずかな苦労で引き出せるような仕組みも大切なのだ。

この点で注目されるのが「Quick Time Media Layer」というApple社の技術だ。このQTMLにさえ対応すれば、パソコンでもゲーム機でも機種を問わず同じタイトルが再生できるようになる。しかも、来年の春頃に完成する「HyperCard 3.0」というオーサリングツールを使うと、ブロックを積み上げるように一度タイトルを作るだけで、CD-ROMからインターネットまでQTMLを介して幅広く対応させることができるのだ。

もちろんサターンがQTMLに対応するかどうかは未知数だが、対応すれば新しい企業ユーザーの開拓とサポートが今までと比べて格段と楽なものになる。個人的にはグローバルな視点でこういう外部技術も採り入れて、サターンをより大きく育てていってほしいと思うのだが……。

広告やパンフレットなどのコンテンツは、短期間でCD-ROM化が重要。「HyperCard 3.0」はその救世主となるか？

7月27日、いよいよネットワーク対応になるセガサターン。個人ユーザーだけでなく、多くの企業がその価値に注目している。

Super Game Anthology Comic Series

ヴァンパイアハンター
VAMPIRE HUNTER
Darkstalkers' Revenge
アンソロジーコミック

定価1,100円 A5判・224ページ

アーケード・コンシューマ機器で大人気の格闘アクションゲーム「ヴァンパイアハンター」をアンソロジーコミック化。豪華執筆陣によるすべて描き下ろしのコミックとイラストが満載!!

COMIC
ひぐちいさみ
ISUTOSHI
内村かなめ
楠見らんま
眼鏡三菱
松原あきら
M・M
Dr.モロー&スタジオ寿
ねりわさび
武
もりしたかなめ
あんどうむつみ
思い当たる
宮須弥
更科了一
池上竜矢
あずまきよひこ
みうらたけひろ
介錯

ILLUSTRATION
だいすけマシーン
樹夢
あきの吉雄
あかつきごもく
YOSHIKEI-202
ツイン・ベル²
さだまろ

好評発売中

闘神伝2
アンソロジーコミック

株式会社タカラより発売中のプレイステーション用ソフト「闘神伝2」を題材にしたコミック。4コマ漫画、イラスト等すべて書き下ろしの作品を多数収録した決定版。

定価980円 A5判・240ページ

豪血寺一族2
ちょっとだけ最強伝説
アンソロジーコミック

株式会社アトラスより好評発売中のプレイステーションソフト「豪血寺一族2〜ちょっとだけ最強伝説」を題材にしたアンソロジーコミック。豪華執筆陣による描き下ろしコミックとイラストが満載。

定価980円 A5判・208ページ

闘神伝
アンソロジーコミック

すべて描き下ろしのコミックやイラストを収録。ゲームオフィシャルのキャラクターデザインを担当した、ことぶきつかさを筆頭に真行寺たつや、沢田はじめ、Dr.モローなど豪華メンバーで贈る!

定価880円 A5判・200ページ

スーパーリアル麻雀PV
パラダイス〜オールスター4人打ち
アンソロジーコミック

リアル麻雀シリーズに登場した9人の美少女たちが、オリジナルストーリーで大活躍!真行寺たつや、うらべ・すう、宮須弥など、豪華執筆陣による描き下ろしコミック&イラストが満載!

定価980円 A5判・240ページ

近刊 8月中旬発売予定!
ポケットモンスター 4コマランド(仮) A5判 予価980円

●定価は税込みです ●お近くの書店でお求めください

ソフトバンク株式会社/出版事業部
販売局 TEL.03-5642-8101
SOFT BANK

MS-DOS版の有終を飾る コンパイル オリジナルゲーム満載号！

▲なぞぷよ
▼ジャンプヒーロー
メルプール▶
▲たぬキッズ
▲ファイヤーライブ

Disc Station Vol.11 好評発売中！

次号Vol.12からはWindows95版になります。発売予定は9月上旬。

SEGASATURN

ついに帰ってきた。

全米を驚嘆させた"ミミズ"?そうあの"アースワーム・ジム"がさらにパワーアップ! 頭を鞭にし振り回し、銃を片手に大暴れ!

TAKE IT EASY

EARTHWORM JIM 2

アースワーム・ジム2

5,800円(税別)8月9日発売予定

東京ゲームショウ'96 ◆1996年8月22日(木)〜24日(土)

●入場券　一　般1,000円(800円)
小学校　500円(400円) ※( )内は前売価格です。

会場:東京ビッグサイト(東京都江東区有明)

主催:CESA(コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会)

首都圏の主要プレイガイド、ファミリーマート店頭及び、JR東日本みどりの窓口・びゅうプラザにて前売券好評発売中!

SEGASATURN
セガサターンで蘇る、
新たなバトルフィールドで、

完全無欠のドラゴンボールワールド!!

伝説を塗り替えろ!!

8方向に拡がる立体アクションが織りなすアクティブ・プレイングアニメーションで、数々の名勝負を完璧に再現!!
この迫力、このリアル感、数々の闘いを極めた戦士たちが待っていた新たな興奮がバトルフィールドを駆けめぐる!!
さあ、ドラゴンボールワールドの魅力を最後の最後まで味わい尽くしてくれ!!

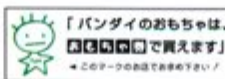
多人数立体空間オートバトル!!

バトルフィールドを縦横無尽に駆け回る、スケール感たっぷりの立体バトル! そして同じフィールドでいくつもの闘いが繰り広げられるのは、まさにドラゴンボールならでは!!

見守ってくれる仲間がいるから、さらに燃えるぜ!!

オートバトル画面に加え、オーバービューで他戦士のリアクションをビジュアル化。闘いを見守る戦士たちの熱い気持ちが伝わってくる!!

出た! 究極のかめはめ波!!

Z戦士はもちろん、敵戦士達の必殺技をポリゴンのエフェクトを使ってハデに再現! 元気玉が、ビッグバンアタックが、気円斬が炸裂する!!

The Future Is Now
SNK
SEGASATURN
“宿命の闘い”に敗れてから4年。
あのギース・ハワードが、LAST BOSSの座に復活を果たした!
奴を倒すのは、テリーか?アンディか?
それとも、第3の格闘家か…。
さらば、ギース。
餓狼シリーズ最新作、セガサターンに登場!!
REAL BOUT
餓狼伝説
©SNK 1995
ギース・ハワード、最後の闘い。
8月23日発売予定/価格8,800円(税別)
GEESE HOWARD
BILLY KANE
JIN CHONSHU
JIN CHONREI
※画面写真はすべてアーケード版のものです。あらかじめご了承ください。
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガエンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
◆インターネットで最新情報　SNK ホームページ　http://www.neogeo.co.jp
株式会社エス・エヌ・ケイ　〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00〜PM5:00]※電話番号はお間違えなく。

PASSION*LANGRISSER

パッションラングリッサー

「俺さぁ、5月に予約したんだけど」「ねー、本当に9月に出るの？」うるさーい／　私だって今頃は徹夜でラング遊んでー、このコーナーもギャルコン大発表で華々しくクライマックスへ……の予定だったのよ／　今はOPアニメを見ることだけが心の支え……。

ラングリッサーⅢ 淑女列伝 VOL.6 「彼とは……今や敵同士の身……。でも今でも私は……」

毎度〜／　レポーターの担当Nでっす、どもども。さぁて、今日は、かのディハルトくんの幼なじみというフレアちゃんに迫っちゃうぞ。なーんとこのコ、お姫様なの／　プ・リ・ン・セ・スってわけよ。でも敵なのよね。けっこうワケありみたい。
フレア(以下フ)「こんにちわ、バーバラ王国のフレアです。なんでも私にお話があるとか」
—ええ／　ズバリ、ディハルトくんとは、どういう関係なんですか？　イエスかノーでお答えください」
フ「あの、質問になってませんが」
—う……（さすがはプリンセスね。一筋縄じゃいかないわ——そうじゃないってば）
フ「あなたが聞きたいのは、私がディハルトとお付き合いしているかどうかというかことなんですね」
—そ〜なんです。で？
フ(にっこり微笑んで)「内緒です。あなたのご想像におまかせします」
—じゃ、私がディハルトくんに付き合いたいと言ってもいいんですね？
フ「…………(しばらく考えるような感じで) それは構いませんが、ディハルトが承諾するかしら」
—(なにやら自信ありげよね、実はすでに深〜い関係にあるらしいし) そうですか、では遠慮なく……。
フ「どうぞ、ご遠慮なく」
—最後に1つだけ。ディハルトくんを愛していないんですか？
フ「彼と…今や敵ですから……」
—愛に国境はないのでは／　(私ってば、なに応援してんの？)
フ「…そうですね……。ではこれで」
—あー／　いっちゃった……。

うーん。いくら恋敵と言っても彼女は憎みきれないわね。ステキな女の子よね。あーあ、ラングⅢには他にもカッコイイ男はいっぱいいるしな、ディハルトくんだけが男じゃないか。次回からどうしようかな……。

プロデューサー高田のよしもと先生インタビュー

さて、それでは前回の続きからGO／
T：雰囲気と言えば、リファニーのカットは意外な雰囲気ですよね。
Y：天然ボケのキャラの真剣な顔も面白いと思って。ティアリスも使いやすかった。あの世界観でヒラヒラスカート。目玉はこれだー／(笑)。
T：今までのうるし原先生にはないタイプのキャラですよね。シナリオを作る段階で、こういうキャラが今までにないのを知って、じゃ妹のようなロリキャラいこう／(笑)。そんだけの理由で登場が決定したという。で、一番お気に入りはティアリスのようですけど、一番気に入ってるシーンは？
Y：タイトル後に女性キャラが迫ってくるところ。他のカットは今までの経験からまず失敗はないと思ったけど、あそこは作るまでわからなかったんで。特にティアリスが光のポアポアを出すシーンは、前日まで黒ラシャに穴開けてたんです。苦労しただけに気に入ってますよ。
T：キャラが迫ってくるシーンってそんなに大変なんですか。
Y：アニメで一番難しいですね。今回は特にソフィアとルシリスのオーバーラップで、似た顔をオーバーラップさせていることを短時間でわからせるのがね……。あ、でもタイトル表示のほうが大変かも。コンピュータだと簡単かもしれないけど、アニメは一発勝負だから。
　あともう1つ気に入ってるシーンは、星の流れる湖に立っているディハルトの後姿。彼の強さだけでなく、憂いまで感じて貰えればフィルムは成功です。特にゲームという数字に支配された世界で、主人公にも悩みや苦労があることを出したかったし。純粋な手作業で手間暇かけて作ったフィルムから、ゲームとは違うオーソドックスな温かみを出せればと思ってます。
T：そうですね、ゲームではどうしても細かな感情表現は難しいですね。では最後にサタマガ読者に一言。
Y：自分もゲームファンですが、ラングはSLGという好きなジャンルでラッキーかな……。
T：それ、誰に言ってます？(笑)。
Y：いや、選り好みせずいろんなゲームをやって欲しいと。自分も機会があればゲームを作りたいです。
　ということでインタビューは終了。OPアニメーションの感想もメサイヤorサタマガ宛にどんどん送ってくださ〜い。よしもと&うるし原先生サインつきプレゼントもあります。

メサイヤンオフレココーナー

メサイヤがお答えします

ギャルコンイラスト発表／

今回はギャルコンに寄せられたお葉書を紹介しませう。傾向として男性はティアリス、リファニー、女性はルナへの票が多いですね。やはり男性は、可愛い・気だてがいい娘に弱いのでしょうか。女性は〝耐える女〟に共感するのかな。男女ともに人気急上昇のフレア。不幸な運命に翻弄されるお姫様って設定も泣かせるね〜。

北海道
風魔みさま
ふだんはクールに装うルナだけど、ディハルトへの愛は人一倍深いのかも。

彼女といると、誰でも心が安らげそう。適度なおちゃめ心もキュートだし。
石川県
井出昌子

群馬県
猫野あおい
男性人気ナンバー1／　11歳という年齢はちょっと、なんとも…いやはや。

あてさき

「デアラング」の1面がクリアできず、広報佐藤氏に泣きついたら「なぜクリアできないかわかりません」がーん／　ライターK氏「S◯Cとの相性が悪いからでは？」げげ／　同僚(女)「ディハルトがいないからでしょ」そっか(おい／)

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク　セガサターンマガジン編集部
パッションラングリッサー各係まで

The Future Is Now SNK WORLD'96

SNKホームページ
http://www.neogeo.co.jp

拡張RAMカートリッジ対応ソフト第1弾として「リアルバウト餓狼伝説」が発表されました。移植もかなりいいカンジです。今回はRAMカートリッジ付きで発売されるのでここで買っておくのが正解!

SNKの梅本です

▶SNK INFORMATION◀ 前号に引き続き、新チーム大紹介だ

ついにボスチームが登場!! それぞれの胸に打倒・餓狼チーム、龍虎チームを願っているところで意気投合している3人だが、彼らの真の目的は……?

そして気になる新システムだが、まず攻撃避けがAB同時押しで素早く後ろに飛びのくか、→+ABで相手をすり抜けての回り込みも可能に。また、ガード中でもキャンセルをかけて回避することもできるぞ。その他、相手のガードに対して一定時間内に連続攻撃を与えると、ガードを弾いてしまうガード弾き。空中ガード(これも新システム)に対しても有効だ。他にもダウン回避や超必殺技の条件によるパワーアップなど、闘いを熱くしてくれるシステムが期待できそう! ★次回、出版社対抗KOF'96大会結果報告!!

個人的にはアテナのコスチューム♥とチョイとチャンの道着が気になるのだ。

▲新・怒チーム ▲キムチーム ▲サイコソルジャーチーム

▶ボスチーム

最強のNEO・GEOゲーマーへの道

▼今回の指導:健崩

お題:「NINJA MASTERS」(ADK)

今回は鴉でやってみようと思います。まずは鴉の連続技ですが、このゲームにはニンジャコンボと呼ばれる連続技があり、かなり簡単にできます。近A—B—B—B—Bが一番楽だと思います。3発目のBにキャンセルをかけて必殺技でもOK。そしてなかなか恰好良いのが近武C—BC—BC—B—Bのニンジャコンボ。キックから刃を収納して再び出し、一回斬って更に上昇しながら斬りでフィニッシュ! 闇コンボは見た目は恰好良いのだが威力は低め。無理に使う必要もないかも。対空に関しては、鴉はちょっと弱い。使えるのは逃げジャンプ弱斬り。有効に使いましょう。闇超力は押している長さで距離が決定。おさらいコマンド…

闇コンボ　近A—C—BC—B—→B
闇超力　←→↘↓↙←+AB

サムスピ武士道烈伝 瓦版 其ノ三

本誌LANDMARKのページでも紹介している武士道烈伝。少しずつ全貌が明らかになってきているぞ。発売まで待てないキミは瓦版までお便りを送ってね。今回は読者のおハガキ紹介。

★武士道烈伝ちょー楽しみです!! 鈴音がすごく気になるんですが、他誌で見たところ、あの手に持ってるでっかいのは鈴ですよね。名前に関係してるんですか?
(埼玉県/桜井モエミ)

●"鈴の音"と書くくらいですからやっぱそうでしょう。今後の彼の情報は要チェックだね!

東京都/落武者

大好きなカップルという落武者さん。EDはどうなるんだろう?

一枚!! 二枚!! 三枚!! 四枚!! ハガキを送れ!!

気になるア・ナ・タへ♥ SNKふりーくズ集いの間(ギャラリー)

今回もたくさんのおハガキ紹介していきます。みんなのキャラへの想い入れや移植してほしいゲームなどを描いて(書いて)送ってね。どしどし紹介します。

千葉県/ブゥ

餓狼3の感想が早速きました。リアルバウトの拡張RAMの効果が楽しみ!

千葉県/軟体動物

'96もよゆうっチかな? 早く今年のユリちゃんに会いたいね。

北海道/さいが氷子

そういえばもう3周年ですね。今年もこの2人が注目の的!

群馬県/ふじさき

なるべくカラーはやめてね。白黒の方がきれいに出るよ。

埼玉県/MS-06R

初めて来ました!! クラークのイラスト。強いのにね、ホント。

神奈川県/たちばなまおん

朝紅郎の美少女姉妹♥布のなびき方がなめらかでグーですね。

愛媛県/鈴樹なると

'96のアテナのなま足♥が楽しみでしょうがないのだ。不純? ごめん…。

土星への来訪待つ!

兵庫県/とらまる

「龍虎の拳 外伝」の人気キャラ、「ロディ・バーツ」。かっこいい! 移植希望の高い作品のひとつだね。

今回のプレゼント!

今回ワンポイント攻略もしている『忍者マスターズ』の重厚なポスターを5名にプレゼントします!

SNKWORLDへのあて先は…

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク株 セガサターンマガジン編集部 「SNKWORLD'96」各係まで

今回の当選者……たちばなまおんさん、軟体動物さん、ブゥさん、鈴樹なるとさん、MS-06Rさんに京のオリジナルピンバッジをプレゼントします。

Hello!! CAPCOM VOL.12

カプコンホームページ：http//www.capcom.co.jp評判上々!!

TRY ARCADE NEXT CONSUMER?

D&D人気キャラ投票実施中!!

実現はあり得るのか!? カプコンの広報インタビュー

D&Dの移植はあり得るのか!? 今回みんなの意見を代表すべく、広報福本さんにインタビューしてみた。

編：読者から多く寄せられる意見の一つとしてD&Dの移植希望が挙げられますが、ズバリ、移植の可能性は？

福本：どうも、僕が広報福本です。皆さんよろしく。突然本題ですが、今のところはっきりとしたお返事はできかねますが、ファンの皆さんの要望が強ければ、実現しないことではないです。

編：ということは、移植の可能性は十分あり得るということですね？

福本：移植は僕自身も大賛成ですし、開発に呼びかけるのもやはり皆さんの声というのが一番効果がありますから。

編：前作とセットで出してほしいという意見もあったりするんですが。

福本：そうなんですか。実現できるかどうかは別として、貴重なファンの意見ですから、もっと知りたいですね。

編：結論としては、移植に関しては希望を持っちゃってもいいんですね？

福本：はい。ですからどんどん意見を聞かせてくださいね!!

編：ありがとうございました。

おハガキ紹介コーナーっす!!

インタビューはどうだったかな。今後もカプコンに質問していく予定。早くいいお返事を聞きたいところ。では今回もおハガキ紹介！

宮城県／第8火力小隊

きれいなカラーハガキ。でも白黒でしか紹介できないのでカラーを描くときは注意。

敵キャラで攻めてきたヒキたあさん。敵も魅力的だよね。

千葉県／RI★ヒキたあ

全キャラーコインクリアしたそうで。すごいっす、ヒュー！

兵庫県／礼

定番の人気キャラエルフ。ぜひキャラコンにも参加してね

岡山県／小松敬幸

ホイ来た！ 人気投票！

締め切りを延長するよ!! 8月20日が最終締め切り。1枚のハガキには1人まで。投票待ってます!! 組織票はダメだよ。

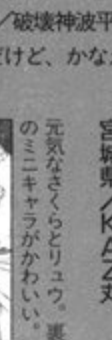
神奈川県／むう★B

ストシリーズ特集好評第4回！

今回で4回目のシリーズ特集。早速読者からのご意見を紹介！

★ぜひ「ストⅡコレクション」を出してほしいです。内容はもちろんⅡ、ダッシュ、ダッシュターボ、スーパー、Xの移植作CD2枚組とかで。今やってもおもしろいこのシリーズをサターンでぜひ!! ストⅡで育ったオイラなの……。

（新潟県／破壊神波平）

☆むう。ぜいたくだけど、かなえてほしい願い!!

長崎県／らうもも

ちょーかわいいさくら。編集部にもライターさんにも大人気でした。

岩手県／ウド松本

ちょっとロリィなダン？ しかし彼は難しいね……。

大阪府／心の旅人

親友のために、今ガイルが立ち上がる（掘り出しに戻る）。

茨城県／東雲

元気なさくらとリュウ。裏のミニキャラがかわいい。

宮城県／KAZ丸

パズルファイターのケン。小さくなっても大人気!!

大阪府／MT×2

ぷ○？ いやいや、今はパズルファイターだよね！

ハラペコまさのミニ知恵袋攻略

お題：ストZERO2

こんちわ。ひさびさの登場ですが、相変わらずさくらです。今回のネタは連続技。さくらの基本となる連続技は、跳び込み強攻撃→しゃがみ弱K×3→立ち弱K→強咲桜拳で、相手の起き上がりを狙うならめくり中Kから始めよう。めくりの場合、Pの投げ技後が狙い目で、相手と重なるように中Kを出せばガード方向が（本人すら）わかりにくくてチョベリグぅ。

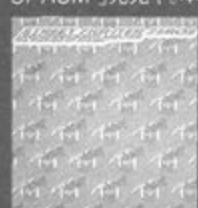
その連続技の弱K連発のときにレバーをグリグリしていれば、勝手に乱れ桜が出てくれることもある。技術力を見せ付けるなら、必殺技が暴発する恐れのある強P→真空波動拳or春一番を決めるべし。

他に、密着春一番相打ちや重ねフラワーキックからしゃがみ弱Kへ繋いで連続技へもっていくことも可能。また、対空しゃがみ強P→強咲桜拳なども面白いぞ。

部屋中洗濯物だらけにしたら凄まじい湿気。とくに布団がひどく、この歳でオネショかよとヒヤヒヤドキッチョ。

ちょっと C♥M

ZERO2ダンスミックスアルバム登場！

「ストリートファイターZERO2」UNDERGROUND MIXXES "DA SOUNDZ OF SPASM"」発売中。本格的だよ！

・7月24日発売
・2,000円
・VICL-2172
・エイベックス

大プッシュの部屋

みなのご意見紹介ぢゃ

みんな、夏休みをエンジョイしてるかい（涙）。さっそくご意見紹介です。

★「スターグラディエイター」は大変かもしれないけど、「バイオハザード」はぜひ！

（岩手県／K・S）

などなど。

★「ルースターズ&チャリオット」と「ロストワールド」、どちらもやったことはないけれど、雑誌などで見て、やりたくなったのだけど、どこのゲーセンにもありません。サターンでぜひ!!

（山形県／エイプ志望者）

というご意見も。名作リバイバルも増えていることだし、カプコンゲームの復活はとみに願ってしまうよね。でもコンシューマオリジナルの「アーサーとアスタロトの謎魔界村」も発売されることだし、夏のカプコンはますますアツそうだね。それではおハガキ紹介の方に移るとしましょう。

アーケード版の名作SHTの移植希望ももちろん多い。

島根県／出雲良子の許嫁

ド：「耕せ我らの畑だホイ〜」
ア：「今年も豊作ね…」（ウソ）

東京都／小村一人

あて先はこちら

次回のプレゼントはサターン版「ヴァンパイア ハンター」販促ポスターを掲載者の中から抽選で5名に。次回ハンターのコーナーも復活するかも…？ ストシリーズともにハンターのおハガキ待ってるよ!!

〒103 東京都中央区
日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク㈱
セガサターンマガジン
「Hello!! CAPCOM」係

当選者発表……RI★ひきたぁさん、らうももさん、東雲さん、小村一人さん、出雲良子の許嫁さんにおもちゃショー特製パンフプレゼント。待っててね。

SEGA SATURN セガサターン・ライセンシィ・スペース Licensee Space

最近ライセンシィの担当広報さんが忙しいあまりばったばったと倒れてゆきました。みなさん働きすぎには注意して、体に気を付けてくださいね。でも、外は夏…（テーマ）

アクレイムジャパン

暑い夏はホラーで涼しく／　基本ですよね（特にクーラーのない黒崎宅では……）。ホラーといえばエイリアン、エイリアンといえば「エイリアントリロジー」〃　ちょっと無理あります？　でもこのゲーム、夏をより快適にすごすための必須アイテム〃　熱帯夜、電気を消してプレイすれば、アナタのお部屋はアクレイム開発セレクションさながら／　さむいっ〃　（広報・黒崎）

アテナ

夏といえば夏休みの宿題でしょうか。宿題といえばやはりデザエモンコンテストってこれは他機種でしたか……スイマセン。というわけでサターンでもやります／　デザエモン。来年の春には出したいです。とりあえずはインターネットでセガ・エンターテイメント・ユニバースをのぞいてみてください。ご意見ご要望をがんがん募集中です。アテナ広報室の百瀬でした。

アトラス

「毎日が暑くてかなわん／」という方には8月9日発売の「真・女神転生デビルサマナー スペシャルBOX」をオススメします。これはデビサマと悪魔全書の2枚のCDを1組にしたもので、値段は7,800円と格安です。しかも、ゲームミュージックと、岡田&金子両氏による開発裏話を同時収録。クーラーのきいた涼しい部屋で一度お聴きください。（広報・伊伝）

イマジニア

今回は怒濤の新作紹介をしますぜい。まずは格闘ゲーム「FIST」。これははっきり言ってスゴイよ。なんと3D格闘でさらに豪華声優陣・井上喜久子、國府田マリ子、氷上恭子さんらが参加。そして、声優といえばPSで発売していたあのNEWAGE育成シュミレーションをサターン版アレンジ&特典付きで発売するぞ。タイトル名？まだないしょ。（広報チーム　けんおう）

ヴァージンインタラクティブエンタテインメント

いやー今年の夏は実に暑い／　そんな中、弊社はオフィスの引っ越しを行い、今度は原宿駅の真ん前と、新たなロケーションでより一層の多忙な毎日が送れます（笑）。それに合わせて下記は気合いを入れ直し、今回発表したタイトル以外にも多数の見逃せないタイトルをリリースする予定ですので、ぜひご期待くださいね。

（広報・越塚）

エレクトロニック・アーツ・ビクター

暑いッス。こんな時はバイクでカッ飛ぶのが一番／　オラオラ海までブッ飛ばすぜ〃　でもやっぱり外は暑いので、クーラーのきいた部屋で「ロードラッシュ」。家にいながらにして、潮の香りはしないけど海にも行けるし、山にだって行ける。オマケに邪魔なヤツに蹴りをくれて、すっ転ばせてやったぜ／　あースッキリ。やっぱり本物のバイクで高原にでも行くか？　（広報・平井）

エルフ

「どこに行こうかな？」と夏休みを満喫されているみなさん／　いやー夏ですね。エルフ開発者も熱気ムンムンです。知る人ぞ知るあの畳スペースではそーめんをすするスタッフも……。有線はセミの鳴き声にチャンネルを合わせ、人工的な夏の雰囲気の中で仕事をしている今日この頃です。さてさて「ドラゴンナイト」はいよいよ開発始動。お楽しみに／　（営業部・Tama）

エンジェル

いよいよ「夏」到来／　でも「夏休み」はないかも……。学生に戻りたい／　さて、現実逃避はやめてサターン版「セーラームーンSuperS」の紹介をします。何と言っても今回の〝ウリ〟は描き起こしアニメーションムービー／　他では見ることのできないゲーム専用の最新アニメは魅力満点／その内容は誌面でも紹介されてるハズだから要チェック〃（休みたい広報・Q笹野井）

光栄

台風が来ているときに、雀荘に行くのはやめましょう。帰れなくなったまま、えんえん15時間も泣きながら麻雀を打ち続けることになりかねません（実話）。やっぱりおうちが一番。今秋発売予定の「麻雀大会Ⅱ Special」は、雀荘と大会とで楽しめる本格派麻雀ゲームの決定版。オオゲサすぎるキャラの表情も笑えます。ニギヤカ麻雀をご自宅でたっぷりと。（SP課・ヤザワ）

CRI

★夏休み。なんてうれしい響きでしょう。
★夏休みといえば、自由研究。CRIは、マルチメディアの研究という顔もあるんです。今度『MPEG Sofdec』という、サターン用の動画再生技術を開発しました。ソフトだけでMPEGが再生できるので、他のメーカーさんにも使ってもらって、サターンの動画画質をもっと上げていくよう暑い中研究しています。（広報・泰山）

ジャレコ

もうすぐ8月ですね。8月といえば、いよいよ東京ゲームショウ'96が行われます。当ジャレコブースでは、忍者じゃじゃ丸くんやファンタステップといった新作展示の他、スーチーパイ関連のイベントを会期中、毎日開催することになりました。かないみかさんや高橋美紀さん、その他数名のゲストが出演します。出演者、時間などの問い合わせはジャレコまで。（M）

ソネット・コンピュータエンタテイメント

夏……。夏って暑くて嫌ですわぁ。当然のことなんですが。私事ですが、自宅で2匹のハスキー犬を飼っています。今年は冬が長かったせいか、まだ冬の毛のまま。休日に洗ったり、ブラシをかけたりしているんですが、何せ毛深いんでいつまでたっても冬毛のまま／　本犬たちは暑いようで、日中はうだってます。うーむ、何かいい方法ないですかねぇ。（犬猫大好き広報・R）

ソフトバンク

夏のノリはやはりオラオラに限ります。街のあちこちでオラオラしてる人を見かけます。夏も終わりに近づくと感受性が少しグッバイしている人が目立ちますが、皆様いかがお過ごしでしょうか？　さて8月30日の「デストラクション・ダービー」が発売されます。オラオラな人、グッバイな人、年中チョベリバな人に車を壊す悦楽をプレゼントします。（マルチメディア局　坂田）

タイトー

皆さん、暑い夏をいかがお過ごしでしょうか。夏といえば、南の島とビールです。南の島へ旅行して、ゆったりとした気分でビールを飲む。行きたいですねー。（長い休暇ください、部長）というわけで、夏は「パズルボブル2X」と「タイトーチェイスH.Qプラス S.C.I」です。ぜひ、遊んでみてください。

（タイトー　グランプリのたか）

タイムワーナーインタラクティブ

暑い夏ですが、皆さんいかがおすごしですか？「心霊呪術師 太郎丸」開発チームは扱うものが心霊や怨霊といった魑魅魍魎なだけに、周辺には異様な霊気が放出されてます。んなわけでチームで一番霊感の強いKさんに恐怖の体験談を聞いてみました。「仮眠室で突然揺り起こされたんだけど、オフィスを見回しても誰もいなかったんです……。」ひーっ誰なのっ〃　（広報・O）

タカラ

毎年夏になると、いつものスポーツクラブではなく近所の市民プールに行って泳ぎます。夕方前にはプール近くの駄菓子屋で子供に混じって「チビッ子コーラ」と「ケンちゃんラーメン」、最後に「チョコバット」でシメて家に帰ります。ウチワ片手にセガサターンの電源を入れるとそこには何ともキッチュなミミズが現れます。これぞジムのある日本の風景。　（広報・竹川）

T&Eソフト

夏といえば「海」「水着」……水着ではなくても薄着の季節ですから、必然的にダイエットしなくてはなりません。太った女の子がモテる時代はやってくるのか!?　ダイエットのシュミレーションゲームなんかあったらいいナ。自分がやせたような気分になれるし……とか考える今日この頃、当社のサターンタイトルは今のところ未定。もう少しの辛抱です。　（営業部・村瀬）

トミー

はじめまして。暑い夏が続きますね。夏……夏といえば、海、まぶしい太陽、お祭り（イベント）、花火大会、浴衣、有明（オイオイ）の季節／　ゲーム版「セイント・テール」も舞台は夏ということで、キャラはまぶしい（？）夏服で登場してくれます……が秋にゲームをお届けするため、今年もそんなものとは無縁の夏になりそうです。

（早くミュージカルが見たい馬先）

バンダイ　ビジュアル

最近印象に残った出来事としては、このワープロが意味不明のエラーを起こしリセットされてしまったことかな。それはともかく、夏といえば劇場映画が印象的でした。「ツイスター」、「ガメラ2」、「12モンキーズ」は満足度高し。映画的なゲームは増えてるけど、ゲームにはまだ映画独特のリズム感がないんだよな。え？「必殺」？　……エラーが起きました。　（宣伝・桑島）

バンプレスト

夏といえばやはり熱い気分を味わえるソフト「特捜機動隊ジェイスワット」がおススメです。SWAT隊員になりきって、犯人を逮捕／　ガンマニアやサバイバルゲーム好きの方にもご満足いただけると思います。現在8月発売に向けて急ピッチで開発中／

また、東京ゲームショー'96では多数の新作を出展する予定です。どうぞみなさんご期待くださいね。（広報宣伝課・ゆもちー）

ビクターエンタテインメント

夏といえば……。夏といえば、ここ10年ほど縁遠くなったが、「夏休み」という最大のイベントがある。海に、山に、海外にと、思いっきり遊べる2カ月間だ。いいなぁ／　しかしである、暇があってもそんなにお金が続かないのが多くの人の悩み。そこで強い味方になるのがゲームだ。そーんな皆さん、「慶応遊撃隊」を思いっきりヨロシク〃

（インタラクティブソフト部・南）

ビング

はー。夏といえば／　早く企画書出さなければ〃　今アニメーションを使ったものを考えてます。まだ言えませんが、東京ゲームショーが終わる頃には発表したいです。その頃は某ハードのアニメソフトでピリピリとマスターアップを目指していると思いますが……（涙）。ヒント：ラムネ40&炎じゃないけど、チーフディレクターの○本さん、少しコンテいじります。（企画・能戸）

マイクロキャビン

皆様、この夏はいかがお過ごしでしょうか？　私はクーラーのきいたお部屋で、山と積まれたお仕事の前で、ちょっぴりアンニュイな気分にひたっております。

話は変わりますが、7/25にS&Sのちょっぴりお得（？）なCDが、メディアリング様より発売されます。キミのCDプレイヤーでも、ルシオンが大ボケをやってくれるぞ／　（嵐の広報＋α　東山）

MIZUKI

私は少々夏バテ気味なので「にんにくチップス（にんにくをスライスして油で揚げたもの）」を食べています。匂いが強烈でよくクサいって言われるけど、とってもおいしいの。これを食べながらゲームをするとすごく上手になれるのよ／　（医学的根拠なし）試してみてね。みんなで食べれば匂いも気にならないし。詳しい作り方を知りたい人はお便りくださいね。（広報・関口）

メディアリング

昨夜飲み過ぎたズブロッカの残滓が脳ミソを手掴みで弄び、「酒なんか嫌いだ／」人間一丁上がり。でも蘇った後のビールが旨いんだ。夏といえばビールに枝豆だね

ゼロヨンチャンプは順調ですよ。レース画面なんか今までと全然違ってエボリューションってかんじ。わかる？　わかんないよね。近々画面写真を出せると思うから、お楽しみに。　（SUGの手下MUR）

ユーメディア

夏といえばプール。プールといえばおっぱいぽろり。あっ／　X指定禁止でしたね。ごめん。ところで、奥井くん。牧方パークがひらパークになったので、遊びに行かない？　暑いけど、汗かいた後のサウナは最高だよね。前に貧血で倒れたけど、怒ってないよね。でも、帰るんだったら一言いってくれてもいいのに……。でも平気。今度は貧血で倒れないようにするね。（課関太郎）

ライセンシィ・スペースではおハガキを募集中

サターンのゲームを開発するライセンシィ・ソフトメーカー。各社への質問や要望を募集しています。名前はちゃんと書こうね。

●

あてさき

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1

ソフトバンク㈱

セガサターンマガジン編集部

「ライセンシィ・スペース」係

全ソフトの"今"がわかる!

セガサターンソフトデータバンク

SEGA SATURN SOFT DATA BANK

──1994年11月24日～1996年7月19日──

ソフトが次々と発売されるセガサターンソフトの現状が一目でわかるこのページ。P.45の「セガサターン読者レース」のコーナーと併用すれば、ソフトの購入にも便利なはずだぞ。昔のソフトから、最新のソフトまで、ソフト購入の際の参考資料に活用してみてね。

データバンクの見方

【読者評点】セガサターン読者レースの全投票累計平均点です。規定の10票に至っていないものは「ー」で表示。【本誌評点】過去のセガサターンソフトレビューのコーナーでつけられた3人のレビュアーの平均点です。本誌の判断でゲームソフトとしてレビューしなかったソフトは「ー」で表示。【対応等】の「18推」は18歳以上推奨に準じるソフト、「X」はX指定に準じるソフトを示しています。また、②、③は、CDソフト2枚組、3枚組などを示しています。対応周辺機器の略記については、P.126の「新作ソフトスケジュール」のコーナーをご覧ください。

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
		94年11月発売ソフト						
1	22日	バーチャファイター	セガ	8800	ACT	9.1428	9.25	
2	22日	MYST	サンソフト(サン電子)	7800	ADV	8.0565	—	マウス
3	22日	WanChai Connection	セガ	7800	ADV	5.8356	—	
4	22日	麻雀悟空・天竺	EAV	5800	TAB	5.5382	—	
5	22日	TAMA	タイムワーナー インタラクティブ	5800	ACT	5.3619	—	
		94年12月発売ソフト						
6	2日	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	セガ	7800	ADV	6.4002	—	
7	2日	ゲイルレーサー	セガ	6800	RAC	5.4505	—	ハンドル
8	9日	クロックワーク ナイト ～ペパルーチョの大冒険・上巻～	セガ	4800	ACT	7.4319	—	
		95年1月発売ソフト						
9	20日	ビクトリーゴール	セガ	6800	SPT	7.7933	7.0	タップ
10	27日	GOTHA ～イスマイリア戦役～	セガ	6800	SLG	6.1696	5.66	
		95年2月発売ソフト						
11	24日	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	セガ	8800	SPT	8.3778	7.33	
12	24日	RAMPO	セガ	7800	ADV	7.5931	7.33	②、18推
13	24日	上海 万里の長城	サンソフト(サン電子)	6800	PUZ	7.5392	6.66	マウス
14	24日	アイドル雀士スーチーパイSpecial	ジャレコ	6900	TAB	7.4276	7.33	18推
		95年3月発売ソフト						
15	3日	ポポイっとへべれけ	サンソフト(サン電子)	6000	PUZ	5.3571	5.0	
16	10日	パンツァードラグーン	セガ	6800	SHT	8.7707	8.66	アナログ
17	10日	麻雀巌流島	アスキー	6800	TAB	5.5384	5.33	
18	24日	ダイダロス	セガ	6800	SHT	5.53	6.33	
19	25日	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	光栄	8800	ETC	6.7187	7.0	
20	31日	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～	データイースト	6800	TAB	7.5535	6.33	
		95年4月発売ソフト						
21	1日	デイトナUSA	セガ	6800	RAC	8.6831	9.33	ハンドル
22	1日	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	光栄	8800	ETC	6.6666	6.33	
23	1日	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	光栄	8800	ETC	6.25	6.33	
24	14日	柿木将棋	アスキー	7800	TAB	6.8953	6.66	
25	28日	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	セガ	8800	ETC	7.9462	6.0	
26	28日	三國志Ⅳ	光栄	14800	SLG	7.7667	6.33	
27	28日	ヴァーチャルハイドライド	セガ	5800	A・RPG	7.2296	7.33	
28	28日	輝水晶伝説アスタル	セガ	5800	ACT	6.9562	5.33	
		95年5月発売ソフト						
29	19日	極上パロディウスだ! DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.2577	7.0	
30	26日	スーパーリアル麻雀PⅤ	セタ	8800	TAB	8.5024	8.0	X
31	26日	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	セガ	5800	SPT	8.1582	7.0	
32	26日	グランチェイサー	セガ	5800	RAC	6.5549	4.66	ハンドル
		95年6月発売ソフト						
33	2日	バトルモンスターズ	ナグザット	5800	ACT	7.2891	6.33	18推、マルチ
34	9日	ゲームの達人	サンソフト(サン電子)	8900	TAB	7.0277	7.33	マウス
35	16日	～制服伝説～ プリティファイターX	イマジニア	7800	ACT	4.4161	3.66	18推
36	23日	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	KAZE	5800	PIN	8.7404	8.33	マウス
37	23日	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～	セガ	5800	RPG	7.3886	5.66	18推
38	30日	新・忍伝	セガ	4800	ACT	6.2545	6.0	18推
		95年7月発売ソフト						
39	7日	平成天才バカボン すすめ! バカボンズ	ゼネラル・エンタテイメント	4800	PUZ	6.5764	6.0	
40	7日	DARKSEED	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	3.7945	4.33	18推、マウス
41	14日	バーチャファイター リミックス	セガ	3400	ACT	8.8811	8.0	
42	14日	学校の怪談	セガ	5800	ADV	3.3988	3.33	マウス
43	21日	リグロードサーガ	セガ	5800	RPG	7.6546	7.0	
44	21日	バーチャルバレーボール	イマジニア	7800	SPT	4.7594	6.0	
45	21日	熱血親子	テクノソフト	5800	ACT	4.1923	4.66	
46	28日	ゆみみみっくすREMIX	ゲーム アーツ	5800	ADV	8.3543	7.0	マウス
47	28日	Dの食卓	アクレイムジャパン	8800	ADV	7.8678	8.0	②
48	28日	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	セガ	4800	ACT	7.6133	6.0	
49	28日	THE野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～	ソシエック代官山	6800	ETC	7.421	6.66	X
50	28日	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	コナミ	5800	SPT	7.3766	7.0	
		95年8月発売ソフト						
51	4日	Race Drivin'	タイムワーナー インタラクティブ	5800	SLG	5.7706	5.66	ハンドル
52	4日	麻雀海岸物語～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～	マイクロネット	6800	TAB	3.1666	4.0	18推
53	11日	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	6800	SLG	8.1804	7.0	18推
54	11日	ウイニングポストEX	光栄	6800	SLG	7.6543	6.66	マウス
55	11日	水滸演武	データイースト	5800	ACT	7.5394	5.66	
56	11日	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	カプコン	5800	ACT	7.196	7.0	
57	11日	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	バンダイ	6800	SPT	6.8053	6.0	
58	11日	シャイニング・ウィズダム	セガ	5800	A・RPG	6.785	6.0	
59	11日	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	カプコン	4980	ETC	5.5581	5.66	
60	11日	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	アスク講談社	7800	TAB	6.6839	6.66	X
61	25日	魔法騎士レイアース	セガ	4800	A・RPG	9.0415	8.33	
62	25日	AI将棋	ソフトバンク/サムシンググッド	6800	TAB	6.75	6.66	
63	25日	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	ヒューマン	6800	SPT	6.5619	6.33	
64	25日	球転界	テクノソフト	5800	PIN	5.0555	5.33	
		95年9月発売ソフト						
65	1日	実戦麻雀	イマジニア	6800	TAB	6.4285	6.0	
66	14日	レイヤーセクション	タイトー	5800	SHT	9.1173	8.66	
67	15日	将棋まつり	セタ	9200	TAB	7.7333	6.66	
68	22日	ワールド アドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～	セガ	7800	SLG	9.0427	8.33	マウス
69	22日	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	T&Eソフト	5800	SPT	8.5298	8.0	マルチ
70	22日	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	7800	ADV	7.3488	6.33	②、18推
71	22日	Break Thru!	翔泳社/BMGビクター	5800	PUZ	5.4285	5.33	マウス
72	29日	信長の野望・天翔記	光栄	9800	SLG	8.6509	7.33	
73	29日	アイドル雀士スーチーパイ Remix	ジャレコ	6900	TAB	8.244	7.0	X
74	29日	メタルファイター♡MIKU	ビクターエンタテインメント	6800	ADV	8.1232	6.66	
75	29日	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	7.7362	7.33	
76	29日	シムシティ2000	セガ	5800	SLG	7.6798	7.0	
77	29日	宝魔ハンター ライム Perfect Collection	アスミック	8800	ETC	7.8695	6.0	②、18推
78	29日	スチームギア★マッシュ	タカラ	5800	ACT	7.34	6.33	
79	29日	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	セガ	5800	ACT	7.3793	7.0	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
80	29日	永世名人	コナミ	5300	TAB	7.0851	6.66	マウス
81	29日	天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN	ユーメディア(アローマ)	7800	ETC	6.6666	7.0	X
82	29日	ウイングアームズ～華麗なる撃墜王～	セガ	5800	SHT	6.5644	4.66	アナログ
83	29日	QUANTUM GATE Ⅰ～悪夢の序章～	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	5.3571	6.0	18推、マウス
84	29日	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ	イマジニア	7800	TAB	—	5.33	18推
95年10月発売ソフト								
85	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～サラ・ブライアント～	セガ	1280	ETC	7.7578	—	
86	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～ジャッキー・ブライアント～	セガ	1280	ETC	8.3125	—	
87	13日	ゲームの鉄人 THE上海	サンソフト(サン電子)	6800	PUZ	—	6.0	マウス
88	20日	X JAPAN Virtual Shock 001	セガ	6800	ETC	7.9666	6.33	
89	20日	キング・オブ・ボクシング	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	7.7671	7.0	
90	20日	サンダーストーム＆ロードブラスター	エグゼコ・デベロップメント	6800	ACT	7.7058	6.0	②、ハンドル
91	20日	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～	ソネット・コンピュータエンタテインメント	6800	TAB	6.8552	5.0	X
92	27日	プリンセスメーカー2	マイクロキャビン	7800	SLG	8.943	8.0	
93	27日	ぷよぷよ通	コンパイル	4800	PUZ	7.7547	7.0	
94	27日	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	セガ	4800	SPT	7.5866	6.0	マルチ
95	27日	アメリカ横断ウルトラクイズ	ビクターエンタテインメント	5800	QIZ	7.2884	6.33	マルチ
96	27日	バーチャルオープンテニス	イマジニア	7800	SPT	6.7857	6.33	マルチ
97	27日	ハングオンGP'95	セガ	5800	RAC	6.6261	5.0	ハンドル
98	27日	結婚前夜(限定販売)	小学館プロダクション	2000	ETC	5.3863	—	
99	27日	「占都物語」その1	CRI	5800	ETC	4.9	5.0	
100	27日	The PSYCHOTRON	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	—	5.33	18推、マウス
95年11月発売ソフト								
101	2日	F-1 Live Information	セガ	5800	RAC	8.0678	7.66	ハンドル
102	3日	ただいま惑星開拓中／	アルトロン	5800	SLG	—	3.33	
103	10日	ぱくぱくアニマル～世界飼育係選手権～	セガ	4800	PUZ	8.2385	6.33	
104	10日	峠KING THE SPIRITS	アトラス	5800	RAC	8.1028	7.33	ハンドル
105	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	セガ	1280	ETC	7.9482	—	
106	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	セガ	1280	ETC	7.9852	—	
107	17日	RAY MAN レイマンよ／エレクトゥーンを救え／	UBIソフト	5800	ACT	7.625	6.66	
108	17日	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	セガ	5800	SPT	7.5294	7.0	
109	17日	ドラゴンボールZ 真武闘伝	バンダイ	6800	ACT	6.5757	5.66	
110	17日	戦略将棋	EAV	6800	TAB	—	5.66	
111	17日	おーちゃんのお絵かきロジック	サンソフト(サン電子)	4900	PUZ	7.1538	5.33	マウス
112	22日	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	カプコン	5800	ACT	8.2754	8.0	
113	22日	ギャラクシーファイト ～ユニバーサル・ウォリアーズ～	サンソフト	5800	ACT	7.4901	5.66	
114	22日	オフワールド・インターセプター エクストリーム	BMGビクター／クリスタル・ダイナミクス	5800	SHT	6.7692	7.0	
115	22日	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	5800	SPT	4.95	5.0	
116	22日	ぱっぱらぱおーん	エコールソフトウェア	4800	PUZ	—	4.33	
117	24日	バーチャコップ(銃同梱／ソフト単品)	セガ	7800/5800	SHT	9.1767	9.0	銃、マウス
118	24日	スーパーリアル麻雀グラフィティ	セタ	8800	TAB	8.3562	7.0	X
119	24日	闘神伝S	タカラ／セガ	5800	ACT	6.8527	7.0	
120	24日	金沢将棋	セタ	7900	TAB	8.0909	5.66	
121	24日	シュトラール ～秘められし七つの光～	メディアエンターテイメント	4800	ACT	—	5.33	
95年12月発売ソフト								
122	1日	バーチャファイター2	セガ	6800	ACT	9.5457	9.66	
123	1日	NBA JAM トーナメントエディション	アクレイムジャパン	5800	SPT	7.45	6.0	マルチ
124	1日	爆笑!! オール吉本クイズ王決定戦DX	吉本興業	5800	QIZ	—	5.66	
125	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	セガ	1280	ETC	7.6896	—	
126	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	セガ	1280	ETC	8.0909	—	
127	8日	BUG！ ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	セガ	5800	ACT	6.4375	6.33	
128	8日	ハットトリックヒーローS	タイトー	5800	SPT	4.2857	4.33	
129	8日	ファーザー・クリスマス	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	—	5.33	
130	15日	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	7.0666	6.66	
131	15日	日刊けの想い出+姫くり	やのまん	5800	PUZ	7.421	6.0	マウス
132	15日	ダライアス外伝	タイトー	5800	SHT	8.9269	8.0	
133	15日	ガンバード	アトラス	5800	SHT	8.4378	7.66	
134	15日	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	ビック東海	5800	SPT	8.1923	7.33	マルチ
135	15日	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの福袋～	セガ	6800	ACT	7.9333	6.66	
136	15日	DX人生ゲーム	タカラ	5800	TAB	7.6894	7.0	マルチ
137	15日	海底大戦争	イマジニア	6800	SHT	6.923	5.66	
138	15日	マジカルドロップ	データイースト	5800	PUZ	6.5294	6.0	
139	15日	湾岸デッドヒート	パック・イン・ビデオ	6800	RAC	5.7833	6.0	ハンドル
140	15日	結婚～Marriage～	小学館プロダクション	6800	SLG	4.0392	5.0	
141	15日	EMIT バリューセット	光栄	15800	ETC	—	—	③
142	21日	QUOVADIS(クオ・ヴァディス)	グラムス	6800	SLG	6.9609	5.66	マウス
143	22日	機動戦士ガンダム	バンダイ	6800	ACT	8.0373	7.33	
144	22日	テーマパーク	EAV	5800	SLG	7.6545	7.66	
145	22日	ゴジラ—列島震撼—	セガ	5800	SLG	7.5923	7.0	マウス
146	22日	バーチャレーシング セガサターン	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	6.6851	6.0	ハンドル
147	22日	北斗の拳	バンプレスト	5800	ADV	—	4.66	
148	22日	ブラックファイアー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	6.5833	6.0	アナログ
149	25日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	6800	RPG	8.889	8.0	
150	29日	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	5800	RAC	9.2247	9.33	ハンドル
151	29日	Wizards' Harmony	アークシステムワークス	4900	SLG	8.042	5.33	
152	29日	カオスコントロール	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	—	4.33	マウス
96年1月発売ソフト								
153	12日	プロ麻雀 極S	アテナ	5800	TAB	7.9393	7.66	
154	12日	麻雀狂時代 コギャル放課後編	マイクロネット	8800	TAB	—	4.66	18推
155	19日	クリーチャーショック	データイースト	6800	SHT	—	6.0	②
156	19日	必殺パチンコ コレクション	サンソフト(サン電子)	6800	TAB	—	6.0	
157	26日	ストリートファイターZERO	カプコン	5800	ACT	8.6643	8.33	
158	26日	ガーディアン ヒーローズ	セガ	5800	A・RPG	8.5027	8.0	
159	26日	でろ～んでろでろ	テクモ	5800	PUZ	7.3575	6.33	
160	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	セガ	1280	ACT	8.2857	—	
161	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	セガ	1280	ETC	7.9428	—	
96年2月発売ソフト								
162	2日	松方弘樹のワールドフィッシング	メディアクエスト	5800	SLG	—	7.0	
163	2日	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル	5800	ADV	6.4347	5.66	マウス
164	2日	NINKU—忍空—～強気な奴等の大激突／～	セガ	5800	ACT	5.76	6.0	
165	9日	天地無用／ 魎皇鬼温泉湯けむりの旅	ユーメディア(アローマ)	8900	ADV	6.6071	5.0	②、18推
166	9日	PDウルトラマンリンク	バンダイ	6800	PUZ	6.4705	6.0	
167	16日	ROBO・PIT(ロボ・ピット)	アルトロン	5800	ACT	7.5689	6.33	
168	16日	サイベリア	インタープレイ	6500	SHT	—	6.0	
169	16日	DEATH MASK	バンタン電脳工場	8800	ADV	—	6.0	
170	23日	ヴァンパイア ハンター	カプコン	6800	ACT	9.1151	9.0	
171	23日	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう／	セガ	6800	SLG	8.2745	7.33	
172	23日	シーバス・フィッシング	ビクターエンタテインメント	6800	SLG	7.4761	6.33	
173	23日	提督の決断Ⅱ	光栄	10800	SLG	7.3636	5.66	マウス
174	23日	サンダーホークⅡ	ビクターエンタテインメント	6800	SHT	7.081	6.33	アナログ
175	23日	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	5800	ETC	6.647	6.33	マウス
176	23日	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ(通信ケーブル同梱／ソフト単体)	リバーヒルソフト	6300/5800	SHT	6.5	5.66	通信ケーブル
177	23日	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV	5800	ADV	6.5	6.66	
178	23日	くるりんPA／	スカイ・シンク・システム	3980	PUZ	7.7857	6.66	
179	23日	料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～	HAMLET(博報堂)	5000	ETC	—	5.66	
180	23日	ロジックパズル レインボータウン	ヒューマン	5800	PUZ	—	5.33	マウス
181	23日	おまかせ／ 退魔業(セイバーズ)	セガ	5800	ADV	8.4166	7.33	
96年3月発売ソフト								
182	1日	新世紀エヴァンゲリオン	セガ	5800	ADV	8.2841	7.33	
183	1日	The Tower	オープンブック	6800	SLG	8.104	7.66	
184	1日	GOTHA II・天空の騎士	光栄	6800	SLG	7.4666	6.0	
185	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	セガ	1280	ETC	7.3214	—	
186	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	セガ	1280	ETC	7.2083	—	
187	1日	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ファンハウス	5800	ETC	—	—	
188	8日	ザ・ホード	BMGビクター／クリスタル・ダイナミクス	5800	SLG	7.9545	6.66	
189	8日	ロードランナー レジェンドリターンズ	パトラ	5800	PUZ	7.35	6.0	
190	8日	麻雀ハイパーリアクションR	サミー工業	6800	TAB	6.2916	6.0	X
191	15日	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	セガ	4800	SLG	8.9822	8.33	マウス
192	15日	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	ゲーム アーツ	5800	SHT	9.0057	8.0	ムービーカード
193	15日	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	アスク講談社	8800	TAB	7.5918	7.33	X

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
194	15日	リンクル・リバー・ストーリー	セガ	5800	A・RPG	7.4861	6.66	
195	15日	FIFAサッカー'96	EAV	5800	SPT	—	5.66	マルチ
196	15日	ストリートファイターII ムービー	カプコン	6800	ETC	—	6.0	
197	15日	ブレインバトルQ	CLEF	4800	QIZ	—	5.0	
198	15日	ZORK I	翔泳社	5800	ADV	—	6.33	
199	15日	クイズ365	02クラブ/ブイ・アイ・ピー	6800	QIZ	—	4.66	マルチ
200	15日	バーチャルカジノ	ダットジャパン	5800	TAB	6.0714	5.0	
201	15日	ドラえもん のび太と復活の星	エポック社	5800	ACT	5.6363	3.0	
202	15日	フィッシング甲子園	キングレコード	6800	SPT	—	6.0	
203	15日	ゲームの達人2	サンソフト	8900	TAB	7.3076	6.0	
204	22日	パンツァードラグーンツヴァイ	セガ	5800	SHT	9.2476	9.66	
205	22日	水滸演武～風雲再起～	データイースト	5800	ACT	8.0869	6.66	
206	22日	ウイニングポスト2	光栄	9800	SLG	7.8484	7.66	
207	22日	My Best Friends ～st.アンドリュー女学院編～	アトラス	6800	PUZ	7.5882	5.33	X、マウス
208	22日	空想科学世界ガリバーボーイ	ハドソン	6800	RPG	7.4285	4.33	②
209	22日	ハイオクタン	EAV	5800	RAC	—	5.0	
210	22日	エアーマネジメント'96	光栄	8800	SLG	7.4285	6.66	マウス
211	22日	ISTO É ZICO ～ジーコの考えるサッカー～	MIZUKI	5800	ETC	—	3.66	
212	28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	7800	ACT	8.7277	9.33	TARS
213	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	SLG	8.7874	8.33	
214	29日	ビクトリーゴール'96	セガ	5800	SPT	8.6323	8.0	マルチ
215	29日	アンジェリークSpecial	光栄	7800	SLG	8.1224	7.33	
216	29日	グラディウス DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.4583	7.66	
217	29日	スナッチャー	コナミ	5800	ADV	7.8947	8.0	
218	29日	ルパン三世 THE MASTER FILE	MIZUKI	5800	ETC	7.9062	6.66	
219	29日	麻雀同級生Special(プレミアムパック/ソフト単品)	メイクソフトウェア	8800/6800	TAB	7.4083	8.0	②、18推
220	29日	三國志英傑伝	光栄	8800	SLG	8.6666	6.66	
221	29日	ぐっすんおよよ・S	エクシング	6800	PUZ	6.6363	6.33	
222	29日	HORROR TOUR(ホラーツアー)	オー・シー・シー	5800	ADV	—	6.66	マウス
223	29日	信長の野望 リターンズ	光栄	5800	SLG	—	5.66	
224	29日	WORLDCUP GOLF～IN ハイアット ドラドビーチ～	ソフトビジョンインターナショナル	5800	SPT	—	4.0	
225	29日	麻雀天使エンジェルリップス	日本システム	6800	TAB	5.75	4.66	X
226	29日	ゲックス	BMGビクター	5800	ACT	—	5.33	
227	29日	モータルコンバットII 完全版	アクレイムジャパン	5800	ACT	6.12	6.33	X
228	29日	超兄貴 ～究極…男の逆襲～	メサイヤ	5800	SHT	—	5.66	
229	29日	バーチャフォトスタジオ	アクレイムジャパン	6800	SLG	6.6666	5.66	X
230	29日	NFLクォーターバッククラブ'96	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	6.66	マルチ
96年4月発売ソフト								
231	5日	3×3EYES ～吸精公主～S	日本クリエイト	7300	ADV	8.2681	7.0	③
232	5日	2度あることはサンドアール	CRI	5800	PUZ	8.1879	7.33	
233	5日	七つの秘館	光栄	7800	ADV	8.196	6.33	③
234	5日	きゃんきゃんバニー・プルミエール	キッド	5800	ADV	7.2901	5.33	X、マウス
235	5日	GAME-WARE VOL.1	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	7.1028	—	マルチ
236	5日	鉄球 ～TRUE PINBALL～	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	PIN	—	6.0	
237	19日	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感 in Hollywood	サミー工業	5800	PUZ	—	5.0	
238	19日	大冒険 セントエルモスの奇跡	パイ	6800	SLG+RPG	—	4.33	
239	19日	タイタンウォーズ	BMGビクター	5800	SHT	—	5.66	
240	26日	野々村病院の人々	エルフ	6800	ADV	8.9184	7.66	X
241	26日	THOR～精霊王紀伝～	セガ	5800	A・RPG	8.6465	8.0	
242	26日	アイレム アーケード クラシックス	アイマックス	5800	ETC	—	5.66	
243	26日	爆れつハンター	アイマックス	8800	ADV	6.7826	5.0	②
244	26日	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	アトラス	2900	ETC	8.4433	7.0	マウス
245	26日	首領蜂(ドンパチ)	アトラス	5800	SHT	7.1142	5.0	
246	26日	ロックマンX3	カプコン	5800	ACT	6.8055	5.66	
247	26日	アイドル雀士スーチーパイII	ジャレコ	7800	TAB	9.3578	8.33	②、X
248	26日	ラビュラスパニック	BMGビクター/翔泳社	5300	TAB	—	4.66	
249	26日	ゲン ウォー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	—	6.33	
250	26日	ジョニー・バズーカ	ソフトビジョンインターナショナル	6800	ACT	—	5.0	
251	26日	レボリューションX	アクレイムジャパン	5800	SHT	—	4.33	18推、マウス
96年5月発売ソフト								
252	3日	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～	ソネット・コンピュータエンタテインメント	5800	TAB	7.8333	6.33	X
253	17日	Cubic Gallery	ウィネット	5800	ETC	—	—	
254	17日	慶応遊撃隊 活劇編	ビクターエンタテインメント	5800	ACT	7.8684	5.66	
255	17日	スーパーリアル麻雀PVI	セタ	8800	TAB	7.9649	7.33	X
256	24日	フェーダ リメイク! ～エンブレム・オブ・ジャスティス～	やのまん	6300	SLG+RPG	8.0	5.66	
257	24日	実戦 パチスロ必勝法! 3	サミー工業	6800	TAB	—	7.0	
258	24日	SEGA AGES VOL.1 /クイズ宿題がワンドアール	セガ	4800	QIZ+PUZ	7.1379	6.66	
259	24日	メタルブラック	ビング	5800	SHT	8.6097	7.33	
260	24日	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	メディアクエスト	6800	ETC	—	6.0	
261	31日	ソード&ソーサリー	マイクロキャビン	6800	RPG	7.7647	6.0	
262	31日	ウィザードリィVI&VIIコンプリート	データイースト	6800	RPG	7.5555	6.0	
263	31日	Defcon5	マルチソフト	5800	SLG+RPG	—	4.66	
264	31日	アイドル麻雀ファイナルロマンス2プレミアムパッケージ	アスク講談社	8000	TAB	7.5918	7.33	X
265	31日	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	5800	ACT	7.4461	7.33	
96年6月発売ソフト								
266	7日	ダライアスII	タイトー	5800	SHT	7.0588	5.33	
267	7日	HYPER REVERTHION(ハイパーリヴァーシオン)	テクノソフト	SHT	SHT	—	5.0	
268	14日	疾風魔法大作戦	ギャガコミュニケーションズ	5800	SHT	7.5882	7.33	
269	14日	ビッグ一撃! パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	アスク講談社	5800	ETC	—	7.0	
270	14日	firmware写真～撮られた少女たちの見たものは!?～	イマジニア	6800	ADV	—	4.33	18推
271	14日	痛快! スロットシューティング	BMGビクター	5500	ETC	—	5.0	
272	14日	ナイトストライカーS	ビング	5800	SHT	—	5.33	アナログ
273	28日	月花霧幻譚～TORICO～	セガ	6800	ADV	7.5384	6.33	②
274	28日	ライズ オブ ザ ロボット2	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	4.66	
275	28日	ストライカーズ1945	アトラス	5800	SHT	9.0625	7.66	
276	28日	餓狼伝説3―遥かなる闘い―	SNK	6800	ACT	6.6666	6.0	
277	28日	誕生(デビュー)S	NECインターチャネル	6800	SLG	7.9565	7.0	
278	28日	井手洋介名人の新実戦麻雀	カプコン	4800	TAB	—	5.0	
279	28日	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2480	ETC	—	—	
280	28日	必殺!	バンダイビジュアル	5800	ACT	—	5.66	
281	28日	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	BMGビクター/POW	5800	ETC	—	6.0	
282	28日	大牌島(DAITORIDE)	メトロ	5800	TAB	—	6.66	
283	28日	鶯兄弟劇場第一巻 麻雀篇	ユーメディア(アローマ)	5800	TAB	—	6.0	
96年7月発売ソフト								
284	5日	NiGHTS(ナイツ)<セガマルチコントローラー同梱/ソフト単品>	セガ	7800/5800	ACT	9.8155	9.66	マルコン
285	5日	ソニックウィングス スペシャル	メディアクエスト	7800	SHT	—	5.0	
286	5日	GAME-WARE VOL.2	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	—	—	
287	12日	デカスリート	セガ	5800	SPT	—	7.66	
288	12日	AQUAZONE for Saturn	9003, inc	5800	SLG	—	7.33	
289	12日	アクアワールド 海美物語	増田屋コーポレーション	5800	ETC	—	4.66	
290	12日	デススロットル 隔絶都市からの脱出	メディアクエスト	5800	SHT	—	6.66	
291	12日	ピンボールグラフティ	パック・イン・ビデオ	6800	PIN	—	5.0	
292	12日	WIPEOUT(ワイプアウト)	ソフトバンク	5800	RAC	—	6.66	
293	19日	グレイテストナイン'96	セガ	5800	SPT	—	7.33	
294	19日	サターンボンバーマン	ハドソン	6800	ACT	—	7.33	マルチ、モデム
295	19日	昇龍三國演義	イマジニア	6800	SLG	—	5.33	
296	19日	SEGA AGES VOL.2/スペースハリアー<ミッションスティック同梱/ソフト単体>	セガ	6800/3800	SHT	—	8.0	アナログ、マルコン
297	19日	ときめきメモリアル～forever with you～<デラックス版/スペシャル版>	コナミ	6800/9800	SLG	—	7.33	マウス
298	19日	パズルボブル2X	タイトー	5800	PUZ	—	8.0	
299	19日	麻雀狂時代 Cebu Island'96	マイクロネット	8800	TAB	—	5.0	

サターン周辺機器売り上げ1位は？

1位：パワーメモリー
2位：バーチャガン
3位：バーチャスティック

サターンの周辺機器で一番売れているものはどれかな？ ということで調べた今回のランキング。1位は今や1台に1個は必須となりつつあるパワーメモリー。2位は、これまた「バーチャコップ」には必需のバーチャガンだ。こちらはソフトが50万本以上出てることを考えると、同等以上の数が出てることになるだろうね。バーチャスティックは競合品がある分こんなものかな。

データバンクINDEX

とにかく毎号増え続けているセガサターンソフトのタイトルを一発で探したい／という人は、こちらのデータバンクINDEXを使おう。こちらでは、ここまでの3ページでリスト化されているセガサターンソフトを、あいうえお…の50音順で発売済みタイトルすべてを整理してあるぞ。まずはここで探したいタイトルを探し出し、その右にある"ソフトNo."で検索しよう。"ソフトNo."は、データバンクのタイトルに発売順でついているぞ。

50音	タイトル	ソフトNo.
あ	アイドル雀士スーチーパイSpecial	14
	アイドル雀士スーチーパイ Remix	73
	アイドル雀士スーチーパイII	247
	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	60
	アイドル麻雀ファイナルロマンスRプレミアムパッケージ	264
	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	193
	アイルトン・セナ パーソナルトーク～Message for the Future～	25
	アイレム アーケードクラシックス	242
	AQUAZONE for SEGA Saturn	288
	アクアワールド 海美物語	289
	アメリカ横断ウルトラクイズ	95
	アローン・イン・ザ・ダーク2	177
	アンジェリークSpecial	215
い	ISTO E ZICO～ジーコの考えるサッカー～	211
	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	281
	井出洋介名人の新実践麻雀	278
う	ヴァーチャルハイドライド	27
	ヴァンパイア ハンター	170
	Wizards' Harmony	151
	ウィザードリィVI＆VII コンプリート	262
	ウイニングポスト2	206
	ウイニングポストEX	54
	ウイングアームズ～華麗なる撃墜王～	82
え	エアーマネジメント'96	210
	永世名人	80
	AI将棋	62
	X JAPAN Virtual Shock 001	88
	X-MEN CHIDLREN OF THE ATOM	112
	NFLクォーターバッククラブ'96	230
	NBA JAM トーナメントエディション	123
	F-1 Live Information	101
	EMIT Vol.1～時の迷子～	19
	EMIT Vol.2～命がけの旅～	22
	EMIT Vol.3～私にさよならを～	23
	EMIT バリューセット	141
	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感 in Hollywood	237
お	おーちゃんのお絵かきロジック	111
	オフワールド・インターセプター エクストリーム	114
	おまかせ！ 退魔業(セイバーズ)	181
か	ガーディアン ヒーローズ	158
	海底大戦争	137
	カオスコントロール	152
	柿木将棋	24
	学校の怪談	42
	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	59
	金沢将棋	120
	餓狼伝説3～遥かなる闘い～	276
	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	192
	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	31
	ガンバード	133
き	輝水晶伝説アスタル	28
	機動戦士ガンダム	143
	ギャラクシーファイト ～ユニバーサル・ウォリアーズ～	113
	きゃんきゃんバニー・プルミエール	234
	球転界	64
	Cubic Gallery	253
	キング・オブ・ボクシング	89
く	QUANTUM GATE I～悪夢の序章～	83
	クイズ365	199
	空想科学世界ガリバーボーイ	208
	QUOVADIS(クオヴァディス)	142
	ぐっすんおよよS	221
	グラディウス DELUXE PACK	216
	グランチェイサー	32
	クリーチャーショック	155
	暮兄弟劇場第一巻 麻雀篇	283
	くるりんPA！	178
	グレイテストナイン'96	293
	クロックワーク ナイト ～ペパルーチョの大冒険・下巻～	48
	クロックワーク ナイト ～ペパルーチョの大冒険・上巻～	8
く	クロックワーク ナイト ～ペパルーチョの福袋～	135
け	慶応遊撃隊 活劇編	254
	ゲイルレーサー	7
	GAME-WARE VOL.1	235
	GAME-WARE VOL.2	286
	ゲームの達人	34
	ゲームの達人2	203
	ゲームの鉄人 THE上海	87
	月花霧幻譚～TORICO～	273
	ゲックス	226
	結婚～Marriage～	140
	結婚前夜	98
	ゲン ウォー	249
こ	GOTHA～イスマイリア戦役～	10
	GOTHA II－天空の騎士－	184
	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	79
	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	29
	ゴジラ—列島震撼—	145
さ	SIDE POCKET 2～伝説のハスラー～	20
	サイベリア	168
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	212
	The PSYCHOTRON	100
	3×3EYES～吸精公主～S	231
	サターンボンバーマン	294
	The Tower	183
	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	134
	ザ・ホード	188
	THE MAKING OF NIGHTRUTH(限定販売)	279
	THE野球拳スペシャル～今夜は12回戦～	49
	三國志IV	26
	三國志 英傑伝	220
	サンダーストーム＆ロードブラスター	90
	サンダーホークII	174
し	シーバス・フィッシング	172
	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	171
	四柱推命ピタグラフ	175
	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	50
	実戦 パチスロ必勝法！ 3	257
	実戦麻雀	65
	疾風魔法大作戦	268
	シムシティ2000	76
	シャイニング・ウィズダム	58
	上海 万里の長城	13
	シュトラール～秘められし七つの光～	121
	将棋まつり	67
	昇龍三國演義	295
	ジョニー・バズーカ	250
	新世紀エヴァンゲリオン	182
	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	6
	新・忍伝	37
	真・女神転生 デビルサマナー	149
	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	244
す	水滸演武	55
	水滸演武～風雲再起～	205
	スーパーリアル麻雀PV	30
	スーパーリアル麻雀PVI	255
	スーパーリアル麻雀グラフィティ	118
	スチームギア★マッシュ	78
	ストライカーズ1945	275
	ストリートファイターII ムービー	196
	ストリートファイターZERO	157
	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	56
	スナッチャー	217
せ	～制服伝説～プリティファイターX	35
	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	94
	SEGA AGES VOL.1／クイズ宿題がタントアール	258
	SEGA AGES VOL.2／スペースハリアー 〈ミッションスティック同梱／ソフト単〉	296
	セガラリー・チャンピオンシップ	150
	「占都物語」その1	99
	戦略将棋	110
そ	ZORK I	198
	ソード＆ソーサリー	261
	卒業II ネオ・ジェネレーション	53
	ソニックウィングススペシャル	285
た	DARKSEED	40
	ダイダロス	18
	タイタンウォーズ	239
	大牌砦(DAITORIDE)	282
	大冒険 セントエルモスの奇跡	238
	ただいま惑星開拓中！	102
	TAMA	5
	ダライアス外伝	132
	ダライアスII	266
	誕生(デビュー)S	277
ち	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	130
	超兄貴～究極…男の逆襲～	228
つ	痛快！スロットシューティング	271
て	Dの食卓	47
	提督の決断II	173
	デイトナUSA	21
	テーマパーク	144
	デカスリート	287
	デジタルピンボール ～ラストグラディエーターズ～	36
	デススロットル 爆絶都市からの脱出	290
	DEATH MASK	169
	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	75
	鉄球～TRUE PINBALL～	236
	Defcon 5	263
	DX人生ゲーム	136
	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	57
	でろ～んでろでろ	159
	天地無用！ 魎皇鬼ごくらく CD-ROM for SEGA SATURN	81
	天地無用！ 魅御理温泉湯けむりの旅	165
と	THOR～精霊王紀伝～	241
	闘KING THE SPIRITS	104
	闘神伝S	119
	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～	252
	ときめき麻雀パラダイス～恋のてんぱいビート～	91
	ときめきメモリアル～forever with you～ 〈デラックス版／スペシャル版〉	297
	ドラえもん のび太と復活の星	201
	ドラゴンフォース	213
	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	265
	ドラゴンボールZ 真武闘伝	109
	首領蜂(ドンパチ)	245
な	NIGHTS(ナイツ) 〈セガマルチコントローラー同梱／ソフト単体〉	284
	ナイトストライカーS	272
	七つの秘館	233
に	2度あることはサンドアール	232
	NINKU—忍空—～強気な奴等の大激突！～	164
ね	熱血親子	45
の	野々村病院の人々	240
	信長の野望・天翔記	72
	信長の野望リターンズ	223
	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	108
は	バーチャコップ(銃同梱／ソフト単体)	117
	バーチャファイター	1
	バーチャファイター2	122
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～ウルフ・ホークフィールド～	125
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～影丸～	185
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～サラ・ブライアント	85
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～ジェフリー・マクワイルド～	186
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～ジャッキー・ブライアント～	86
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～舜帝～	160
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～パイ・チェン～	106
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～結城晶～	105
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～ラウ・チェン～	126
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～リオン・ラファール～	161
	バーチャファイター リミックス	41
	バーチャフォトスタジオ	229
	バーチャルオープンテニス	96
	バーチャルカジノ	200
	バーチャルバレーボール	44
	バーチャレーシング セガサターン	146
	ハイオクタン	209
	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ (通信ケーブル同梱／ソフト単体)	176
	HYPER REVERTHION(ハイパーリヴァーシオン)	267
は	BUG！ ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	127
	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	124
	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～	103
	爆れつハンター	243
	パズルボブル2X	298
	ハットトリックヒーローS	128
	ぱっぱらぱおーん	116
	バトルモンスターズ	33
	ハングオンGP'95	97
	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～	270
	パンツァードラグーン	16
	パンツァードラグーン ツヴァイ	204
ひ	PDウルトラマンリンク	166
	ビクトリーゴール	9
	ビクトリーゴール'96	214
	ビッグ一撃！ パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	269
	必殺！	280
	必殺パチンココレクション	156
	日め付けの想い出＋姫くり	131
	ピンボールグラフィティ	291
ふ	ファーザー・クリスマス	129
	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	63
	フィッシング甲子園	202
	FIFAサッカー'96	195
	FEDA リメイク！ ～エンブレム・オブ・ジャスティス～	256
	ぷよぷよ通	93
	ブラックファイアー	148
	プリンセスメーカー2	92
	ブルーシード～奇稲田秘録伝～	37
	ブルー・シカゴ・ブルース	70
	ブレインバトルQ	197
	Break Thru！	71
	プロ麻雀 極S	153
へ	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	39
	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	11
ほ	宝魔ハンター ライム Perfect Collection	77
	北斗の拳	147
	ポポイっとへべれけ	15
	ホラーツアー	222
ま	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～	52
	麻雀飛翔伝	17
	麻雀狂時代 コギャル放課後編	154
	麻雀狂時代 Cebu Island'96	299
	麻雀天使エンジェルリップス	225
	麻雀悟空・天竺	4
	麻雀同級生Special (プレミアムパック／ソフト単品)	219
	麻雀ハイパーリアクションR	190
	My Best Friends～st.アンドリュー女学園編～	207
	マジカルドロップ	138
	魔法騎士レイアース	61
	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	69
	松方弘樹のワールドフィッシング	162
	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ	84
み	MYST	2
む	メタルファイター♥MIKU	74
	メタルブラック	259
め	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	187
も	燃えろ!! プロ野球'95 DOUBLE HEADER	115
	モータルコンバットII 完全版	227
ゆ	ゆみみみっくすREMIX	46
ら	ライズ オブ ザ ロボット2	274
	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	260
	ラビュラスパニック	248
	RAMPO	12
り	リグロードサーガ	43
	リターン・トゥ・ゾーク	163
	料理の鉄人～キッチンスタジアムツアー～	179
	リンクル・リバー・ストーリー	194
る	ルパン三世 THE MASTER FILE	218
れ	RAY MAN レイマンよ！エレクトーンを救え！	107
	レイヤーセクション	66
	Race Drivin'	51
	レボリューションX	251
ろ	ロードランナー レジェンドリターンズ	189
	ロジックパズル レインボータウン	180
	ロックマンX3	246
	ROBO・PIT(ロボ・ピット)	167
わ	ワールド アドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～	68
	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	191
	WORLDCUP GOLF～IN ハイアット ドラドビーチ～	224
	WIPE OUT(ワイプアウト)	292
	湾岸デッドヒート	139
	WanChai Connection	3

スケジュール表の見方

【ジャンル】**ACT**…アクション／**RPG**…ロールプレイング／**SHT**…シューティング／**ADV**…アドベンチャー／**SLG**…シミュレーション／**SPT**…スポーツ／**RAC**…レース／**PUZ**…パズル／**TAB**…テーブル／**A･RPG**…アクションロールプレイング／**QIZ**…クイズ／**EDU**…エデュテイメント／**MOV**…インタラクティブムービー／**ETC**…その他
【対応機器】**ハンドル**…レーシングコントローラー／**マウス**…シャトルマウス／**マルチ**…マルチターミナル6／**アナログ**…アナログミッションスティック／**ケーブル**…対戦ケーブル／**マルコン**…セガマルチコントローラー
【年齢制限など】**18推**…18歳以上推奨／**X**…X指定／②、③などは2枚組、3枚組を表します。
【その他】★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

SEGASATURN セガサターン

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
7月	26日	バーチャスティック(新型)	5,800円	セガ	周辺	
	26日	バーチャスティックプロ	24,800円	セガ	周辺	
	26日	バーチャファイターキッズ	5,800円	セガ	格闘ACT	
	26日	時空探偵DD～幻のローレライ～	6,800円	アスキー	ADV	②
	26日	ロードラッシュ	5,800円	EAV	RAC	
	26日	プラドルDISK Vol.1 木下優	3,000円	SADA SOFT	ETC	
	26日	激烈パチンカーズ	5,800円	BMGビクター	TAB	
	27日	セガサターンキーボード	7,800円	セガ	周辺	
	27日	セガサターンフロッピーディスクドライブ	9,800円	セガ	周辺	
	27日	セガサターンモデムセット(ソフト込み)	14,800円	セガ	周辺	
8月	2日	BIG HURTベースボール	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	2日	Body Special 264	6,800円	YANOMAN GAMES	PUZ	マウス
	9日	サイバードール	6,800円	アイマックス	RPG	18推
	9日	レッスルマニア･ジ･アーケードゲーム	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	9日	★ファイタースティックX ZERO 2	3,900円	アスキー	周辺	
	9日	真･女神転生デビルサマナー スペシャルBOX	7,800円	アトラス	RPG&DB	③
	9日	デス クリムゾン	5,800円	エコール	SHT	銃
	9日	ワールドヒーローズパーフェクト	5,800円	SNK/ADK	格闘ACT	
	9日	同級生 if	7,800円	NECインターチャネル	SLG	18推
	9日	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	6,500円	サンソフト	RPG	
	9日	新型くるりんPA／	4,800円	スカイ･シンク･システム	PUZ	
	9日	NIGHTRUTH #01 "闇の扉"	6,800円	ソネット･コンピュータエンタテイメント	ADV	18推、音楽CDつき
	9日	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	5,800円	タイトー	RAC+ACT	ハンドル
	9日	クロックワークス	5,800円	徳間書店	A･PUZ	
	9日	神秘の世界エルハザード	6,900円	パイオニアLDC	ADV	18推
	9日	湾岸デッドヒート+ リアルアレンジ	6,800円	パック･イン･ビデオ	RAC	ビデオCD
	9日	マジック･ジョンソンとカリーム･アブドゥール･ジャバーのスラムジャム'96	4,800円	BMGビクター	SPT	
	9日	プレイボーイ カラオケVol.1	5,800円	ビック東海	ETC	X
	9日	プレイボーイ カラオケVol.2	5,800円	ビック東海	ETC	X
	9日	GALJAN(ギャルジャン)	6,800円	童	TAB	X
	23日	3D Lemmings	6,800円	イマジニア	PUZ	
	23日	リアルバウト餓狼伝説(RAM同梱)	8,800円	SNK	格闘ACT	RAM
	23日	ジャパン スーパー バス クラシック'96	6,800円	ナグザット	SPT	
	23日	駿才―競馬データSTABLE―	8,800円	ナグザット	ETC	
	23日	本格プロ麻雀 徹萬Special	5,800円	ナグザット	TAB	
	23日	トーナメント･リーダー	5,800円	ビクターエンタテインメント	SPT	
	30日	ファイティングバイパーズ	6,800円	セガ	格闘ACT	
	30日	マジカルドロップ 2	5,800円	セガ	PUZ	
	30日	イエローブリックロード	5,800円	アクレイムジャパン	ADV	
	30日	エイリアン トリロジー	5,800円	アクレイムジャパン	SHT	
	30日	STRIKER'96	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	30日	アーサーとアスタロトの謎魔界村	5,800円	カプコン	PUZ	
	30日	ダークセイバー	5,800円	クライマックス	A･RPG	
	30日	プラドルDISK Vol.2 内山美紀	3,000円	SADA SOFT	ETC	
	上旬	RENSA―恋鎖―限定版	8,800円	シグナルライト	PUZ	
	下旬	RENSA―恋鎖―通常版	5,800円	シグナルライト	PUZ	
	未定	オリンピックサッカー	5,800円	ココナッツジャパンエンターテイメント	SPT	
	未定	テトリスプラス	5,800円	ジャレコ	PUZ	
	未定	Destruction Derby(デストラクションダービー)	5,800円	ソフトバンク	RAC&ACT	
	未定	アースワームジム 2	5,800円	タカラ	ACT	
	未定	開運／ なんでも鑑定団	4,800円	テレビ東京	ETC	
	未定	特捜機動隊ジェイスワット	5,800円	バンプレスト	A･SHT	
	未定	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン	未定	ビデオシステム	TAB	
9月	6日	ハートビートスクランブル	6,800円	イマジニア	ADV	
	6日	天地を喰らうII～赤壁の戦い～	5,800円	カプコン	ACT	
	13日	ポリスノーツ	6,800円	コナミ	ADV	③
	13日	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	5,800円	サミー工業	PUZ	
	13日	めざせ アイドル★スター!! 夏色メモリーズ 麻雀編	6,800円	SharRock	TAB	18推
	13日	ラングリッサーIII(スペシャルパッケージ)	6,200円	メサイヤ	SLG&RPG	
	13日	ウルトラマン図鑑	未定	講談社	DB	
	14日	ストリートファイターZERO 2	5,800円	カプコン	格闘ACT	
	20日	スターファイター3000	6,800円	イマジニア	SHT	
	27日	三國志V	9,800円	光栄	SLG	
	27日	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	5,800円	コナミ	PUZ	
	27日	ホーンテッドカジノ	7,900円	ソシエッタ代官山	TAB	③、X
	27日	闘神伝URA	5,800円	タカラ	格闘ACT	
	27日	麻雀四姉妹 若草物語	8,800円	ナグザット	TAB	X
	27日	ギャルズパニックSS	6,800円	毎日コミュニケーションズ	ACT+PUZ	
	27日	エターナル･メロディ	未定	メディアワークス	SLG	
	中旬	グッドアイランドカフェ･飯島愛	5,000円	インナーブレイン	ETC	
	下旬	ぷくんパ 女子高生の放課後…	4,800円	アテナ	PUZ	
	下旬	プラドルDISK Vol.3 大島朱美	3,000円	SADA SOFT	ETC	
	下旬	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	4,800円	バンダイ	SHT	
	下旬	伝説のオウガバトル	未定	リバーヒルソフト	SLG･RPG	
	未定	SEGA AGES／アウトラン	3,800円	セガ	RAC	ハンドル
	未定	SEGA AGES／アフターバーナーII	3,800円	セガ	SHT	アナログ、マルコ
	未定	IRON MAN／XO	5,800円	アクレイムジャパン	ACT	
	未定	南の島にブタがいた ルーカスの大冒険	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	PUZ&ACT	
	未定	出世麻雀 大接待	5,800円	キングレコード	TAB	
	未定	Turf Wind'96～武豊 競走馬育成ゲーム	6,800円	ジャレコ	SLG	
	未定	鋼鉄霊域(スティールダム)	5,800円	テクノソフト	SHT	ケーブル
	未定	鋼鉄霊域(スティールダム)(ケーブル同梱パック)	6,800円	テクノソフト	SHT	ケーブル
	未定	actua SOCCER	5,800円	ナグザット	SPT	
	未定	サクラ大戦	未定	セガ	ADV	②、マウス
	未定	炎の15種目 アトランタ オリンピック	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	SPT	マルチ
	未定	サンダーフォース ゴールドパック 1	4,800円	テクノソフト	SHT	
	未定	平和パチンコ総進撃(仮称)	未定	ナグザット	ETC	
10月	4日	★カオス コントロール リミックス	4,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	マウス、銃
	4日	ウイニングポスト2 プログラム'96	6,800円	光栄	SLG	マウス
	4日	麻雀大会II Special	6,800円	光栄	TAB	
	4日	アンジェリークSpecial プレミアムBox	8,800円	光栄	SLG	
	25日	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～(仮称)	5,800円	データイースト	ADV	
	25日	マスターオブモンスターズ ネオ･ジェネレーションズ	6,800円	東芝EMI	SLG	
	25日	ズープ	4,800円	メディアクエスト	A･PUZ	
	下旬	プラドルDISK Vol.4 コスプレクイーン	3,000円	SADA SOFT	ETC	
	下旬	風水先生	5,800円	HAMLET(博報堂)	SLG	
	下旬	極II(仮称)	6,800円	毎日コミュニケーションズ	TBL	
	未定	シェルショック	5,800円	EAV	SHT	
	未定	3Dウルトラピンボール	5,800円	シエラ･パイオニア	TAB	
	未定	怪盗セイント･テール	6,800円	トミー	ADV	
	未定	actua GOLF	5,800円	ナグザット	SPT	
	未定	BATSUGUN	5,800円	バンプレスト	SHT	
	未定	ぱにっくちゃん	未定	イマジニア	AVG	
	未定	ブレインデッド13	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	ETC	
	未定	サンダーフォース ゴールドパック 2	4,800円	テクノソフト	SHT	
	未定	東京立身出世伝(仮称)	未定	ナグザット	ADV	
	未定	TRY RUSH DEPPY	未定	日本クリエイト	ACT	
11月	1日	LULU	4,800円	セガ	ETC	
	下旬	プラドルDISK Vol.5 レースクイーン	3,000円	SADA SOFT	ETC	
	下旬	麻雀青天井(仮称)	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TBL	
	未定	SEGA AGES／廊下にイチダントア～ル	4,800円	セガ	QIZ	
	未定	★WORMS	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SLG	
	未定	真髄対局囲碁 碁仙人	8,900円	J･ウィング	TAB	
	未定	TETRIS S	5,800円	BPS	PUZ	
	未定	☆大運動会	未定	インクリメントP	SLG	
	未定	★ステークス ウィナー	未定	ザウルス	ACT	
	未定	月下の棋士～王竜戦～	未定	バンプレスト	TAB	マウス
	未定	重装機兵レイノス 2	未定	メサイヤ	ACT	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
12月	上旬	★DIARY—From Dear My Friend—(仮称)	未定	ネクサスインターラクト	SLG	
	未定	太平洋の嵐2	未定	イマジニア	SLG	
夏	未定	ぎゅわんぶらあ自己中心派	6,800円	ゲームアーツ	TAB	
	未定	コブラ・ザ・サイコガン	5,800円	タカラ	ACT	
	未定	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	未定	SNK	格闘ACT	RAM
秋	未定	LUNAR SILVER STAR STORY	6,800円	角川書店	RPG	
	未定	スーパーパンコレクション	5,800円	カプコン	PUZ	
	未定	太閤立志伝Ⅱ	7,800円	光栄	SLG	
	未定	バップブリーダー	5,800円	サイ・メイト	SLG	
	未定	Jewels of Oracle オラクルの宝石	5,980円	サンソフト	PUZ	マウス
	未定	エネミー・ゼロ	6,800円	WARP	MOV	④
	未定	Mighty Hits	未定	アルトロン	SHT	銃
	未定	美少女戦士セーラームーンSuperS 真・主役争奪戦 Plus(仮称)	未定	エンジェル	格闘ACT	
	未定	デジタルピンボール ネクロノミコン(仮称)	未定	KAZE	ETC	
	未定	エアーズアドベンチャー	未定	ゲームスタジオ	RPG	
	未定	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	未定	ジャレコ	ACT	
	未定	ファンタステップ	未定	ジャレコ	ADV	マウス
	未定	心霊呪殺師 太郎丸	未定	タイムワーナーインタラクティブ	ACT	
	未定	テクモJリーグサッカー(仮称)	未定	テクモ	SPT	
	未定	FARADOON~THE LEND of DRAGON CASTLE~	未定	パイオニアLDC	A・RPG	
	未定	エクスヒュームド	未定	BMGビクター	ACT	
	未定	アポなし ぎゃるず お・り・ん・ぽ・す♥	未定	ヒューマン	SLG	
	未定	紫炎龍(仮称)	未定	童	SHT	
冬	未定	ロックマン8(仮称)	未定	カプコン	ACT	
	未定	銀河英雄伝説	未定	徳間書店	SLG	
	未定	機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者	未定	バンダイ	SHT	
	未定	グランド セフト オート(仮称)	未定	BMGビクター	ACT	
	未定	3Dベースボール	未定	BMGビクター	SPT	
	未定	ファイロ&クロード	未定	BMGビクター	ACT	
	未定	レガシー・オブ・ケイン(仮称)	未定	BMGビクター	RPG	
'96年末	未定	超時空要塞マクロス~愛・おぼえていますか~	6,800円	バンダイビジュアル	ETC	
	未定	☆ウルトラマン 光の巨人伝説	未定	バンダイ	格闘ACT	専用ROM
	未定	STREET RACER DELUXE	未定	UBIソフト	RAC	
	未定	RAYMAN 2	未定	UBIソフト	ACT	
'96年内	未定	★セクシーパロディウス	4,800円	コナミ	SHT	
	未定	エンジェル グラフィティ(仮称)	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	SLG	
	未定	MOTO-X(仮称)	未定	ソフトビジョンインターナショナル	RAC	
	未定	実況おしゃべりパロディウス~forever with me~	未定	コナミ	SHT	
	未定	コットン2	未定	サクセス	SHT	
'97年1月	未定	ミニ四駆(仮称)	未定	メディアクエスト	S・RAC	
'97年2月	未定	★HERC' ADVENTURES	5,800円	BPS	RPG	
'97年3月	未定	ボディーバイオニクス~驚異の小宇宙 人体~(仮称)	5,800円	メディアクエスト	ACT	
'97年	未定	ガーディアンフォース	未定	サクセス	SHT	
	未定	★リアルサウンド(仮称)	未定	WARP	ETC	②
発売日未定	未定	ワールドワイドサッカー'97(仮称)	未定	セガ	SPT	
	未定	ワールドシリーズベースボール2(仮称)	未定	セガ	SPT	
	未定	卒業S	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	モンスターメーカー~ホーリーダガー~	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	オーバードライビン(仮称)	5,800円	EAV	RAC	
	未定	三國志リターンズ	6,800円	光栄	SLG	
	未定	上海 Great Moments	6,500円	サンソフト	PUZ	マウス
	未定	続ぐっすんおよよ	5,800円	バンプレスト	ACT・PUZ	
	未定	SS JOYPAD AI	4,680円	ビック東海	周辺	
	未定	CRITICOM(ザ・クリティカルコンバット)	5,800円	ビック東海	格闘ACT	
	未定	X JAPAN Virtual Shock 002	未定	セガ	ETC	
	未定	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント(仮称)	未定	セガ	SHT	銃
	未定	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス(仮称)	未定	セガ	RAC	モデム,アナログ
	未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	☆デイトナUSA~Circuit Edition	未定	セガ	RAC	モデム
	未定	電脳戦機バーチャロン	未定	セガ	対戦ACT	モデム
	未定	バーチャコップ2	未定	セガ	SHT	銃
	未定	ファンタジーアース(仮称)	未定	セガ	RPG	
	未定	リグロードサーガ2	未定	セガ	S・RPG	
	未定	ワールドシリーズベースボール(仮称)	未定	セガ	SPT	モデム
	未定	パチンコ倶楽部	未定	アイ・エス・シィ	TAB	
発売日未定	未定	囲碁	未定	アスキー	TAB	
	未定	ダービースタリオン(仮称)	未定	アスキー	SLG	
	未定	戦国ブレード	未定	アトラス	SHT	
	未定	TFX	未定	イマジニア	SLG	
	未定	フィスト	未定	イマジニア	格闘ACT	
	未定	イレブンス アワー	未定	ヴァージンインタラクティブ	ADV	マウス
	未定	★NHL パワープレイ'96	未定	ヴァージンインタラクティブ	SPT	
	未定	★グリッド ランナー	未定	ヴァージンインタラクティブ	ACT	
	未定	スポット(仮称)	未定	ヴァージンインタラクティブ	ACT	
	未定	★ハイパー3D ピンボール	未定	ヴァージンインタラクティブ	TAB	
	未定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	未定	SNK	格闘ACT	RAM
	未定	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	未定	SNK	RPG	
	未定	テニス(仮称)	未定	エス・ピー・エス	SPT	
	未定	センチメンタル グラフティ	未定	NECインターチャネル	SLG	
	未定	☆ドラゴンナイト	未定	エルフ	未定	
	未定	マジックカーペット	未定	EAV	SHT	
	未定	神罰 人生の意味	未定	ガイナックス	SLG	
	未定	サイバーボッツ	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	マーヴル スーパーヒーローズ	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	ロックマンX4	未定	カプコン	ACT	
	未定	だいな♥あいらん 予告編	未定	ゲーム アーツ	ADV	
	未定	だいな♥あいらん	未定	ゲーム アーツ	ADV	
	未定	バーチャパーク'THE FISH'	未定	光栄	ETC	
	未定	実戦パチスロ必勝法/4	未定	サミー工業	ETC	
	未定	ぷるるん/シェイプUPガール(仮称)	未定	J・ウィング	ETC	
	未定	現代大戦略 Strikes(仮称)	未定	システムソフト	SLG	
	未定	NIGHTRUTH#2(仮称)	未定	ソネット・コンピュータエンタテイメント	ADV	18推
	未定	ARENA(仮称)	未定	ソフトバンク	RPG	
	未定	ULTIMATE MORTAL KOMBAT	未定	ソフトバンク	格闘ACT	
	未定	シミュレーション ズー(仮称)	未定	ソフトバンク	SLG	
	未定	東京SHADOW	未定	タイトー	MOV	
	未定	MVPベースボール(仮称)	未定	データイースト	SPT	
	未定	My Dream~オンエアが待てなくて~	未定	日本クリエイト	SLG	
	未定	USドラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC	
	未定	SUPER301 SQ(仮称)	未定	日本物産	SLG	
	未定	テラクレスタ3D(仮称)	未定	日本物産	SHT	
	未定	VR麻雀(仮称)	未定	日本物産	TAB	
	未定	銀河お嬢様伝説ユナSS(仮称)	未定	ハドソン	SLG	
	未定	銀河お嬢様伝説ユナ1 REMIX	未定	ハドソン	ADV	
	未定	天外魔境 第四の黙示録	未定	ハドソン	RPG	②
	未定	ユナハイブリット画集	未定	ハドソン	DB	
	未定	GRANDRED	未定	バンプレスト	SLG	
	未定	続ぐっすんおよよ	未定	バンプレスト	A・PUZ	
	未定	ロボット混戦RPG(仮称)	未定	バンプレスト	RPG	
	未定	スワッグマン	未定	ビクターエンタテインメント	A・PUZ	
	未定	ダンジョンマスター(仮称)	未定	ビクターエンタテインメント	RPG	
	未定	TOMB RIDERS(トゥームレイダース)	未定	ビクターエンタテインメント	A・ADV	
	未定	ノバストーム	未定	ビクターエンタテインメント	SHT	
	未定	MARICA~真実の世界~	未定	ビクターエンタテインメント	RPG	
	未定	★ファイヤープロレスリングS 6 MEN SCRAMBLE	未定	ヒューマン	SPT	
	未定	エレベーターアクションリターンズ	未定	ビング	A・SHT	
	未定	ゼロヨンチャンプ DooZy-J	未定	メディアリング	RAC+RPG	
	未定	タクティクス オウガ	未定	リバーヒルソフト	SLG・RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイⅠブルーエボリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイⅡ魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイⅢミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

サタマガ編集部チェーック!

サターン周辺の気になる情報をチーェックするおなじみ〝サタマガ編集部チェーック!〞。家庭用機、アーケードと全体的に盛り上がりを見せてきた昨今、まずは某D社から落ちモノパズルが出るといったお手軽な情報の他、8月22日からの東京ゲームショーに向けて、各社一斉に話題作が噴出寸前の状態だ。近いところでは、話題の某N社からまたもや新作の発表が予定されていたり、某S社からは恋愛シミュレーションゲームと、まだ未発売のアーケード対戦格闘ゲームを予定中だ。また、東京ゲームショーでは、前人気上々の「電脳戦機バーチャロン」がついに初公開される他、オリジナル隠し玉大作RPGが続々発表予定!!

次号は「VF3」決定版最新詳細情報はもちろん、まだ見ぬ新作が続々出てるぞ。やっぱり必見だぜ!!

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。

裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字(1、2、3)を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1)回答が5の場合	(例2)回答が08の場合	(例3)回答が15の場合	(例4)回答が1の場合
よい例	5	08	15	1
悪い例	5	8	15	7

複数回答の設問の場合、すべて使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

01 07 15

1 性別 男性 1 女性 2

2 年齢

※実数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業

01 小学生
02 中学生
03 高校・高専生
04 大学・大学院生
05 短大・専門学校生
06 予備校生
07 事務職
08 営業・販売職
09 専門・技術職
10 管理職
11 自営業
12 公務員
13 アルバイト
14 無職
15 主婦
16 その他

4 セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。

※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は? (8冊まで)

01 ファミ通
02 ファミ通 BROS.
03 GAME WALKER
04 Vジャンプ
05 ゲームオン!
06 電撃王
07 じゅげむ
08 LOGIN
09 覇王マガジン
10 ゲーメスト
11 サターンファン
12 グレートセガサターンZ
13 サターンスーパー
14 TECH サターン通信
15 電撃セガEX
16 Hyperセガサターン
17 サターン通信
18 セガサターンマガジンのみ

6 今号の本誌の表紙についてどう思いますか。

01 よい
02 ふつう
03 よくない
04 その他(具体的に要望を)

7 コンビニエンスストアでソフトを買ったことがありますか。

01 ある
02 買ったことがないが、今後買うかもしれない
03 買ったことがないし、今後も買わない

8 表1の今号の記事で内容が面白かった(よかった)ものを8つまであげてください。

9 表1の今号の記事で内容が面白くない(悪かった)ものを8つまであげてください。

10 表2からもっているハードをあげてください。 (8つまで)

11 表2から購入予定のハードをあげてください。 (8つまで)

12 表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表2 ハードリスト

01 セガサターン、Vサターン
02 ハイサターン
03 メガドライブ (ワンダーメガを含む)
04 スーパー32X
05 プレイステーション
06 3DO (REAL、TRY)
07 M2 (3DO64bit機)
08 PC-FX
09 スーパーファミコン
10 PCエンジンシリーズ
11 NEO・GEO (CDを含む)
12 ゲームギア
13 NINTENDO64
14 パソコン
15 ムービーカード (ビデオCDデコーダ)
16 フォトCDオペレーター
17 電子ブックオペレーター
18 セガマルチコントローラー
19 レーシングコントローラー
20 バーチャガン
21 アナログミッションスティック
22 ワイアレスパッド
23 バーチャスティックプロ
24 セガサターンモデムセット

表1 今号の記事

01 LAND MARK
02 データステーション
03 セガサターン読者レース
04 特報 クインテットがサターンに参入!
05 特報 ファイティングバイパーズ
06 特報 バーチャコップ2
07 特報 ナイツ
08 特報 重装機兵レイノス2
09 特報 ラングリッサーIII
10 特報 エネミー・ゼロ
11 特報 リアルサウンド(仮称)
12 特報 ステークスウィナー
13 特報 エイリアントリロジー
14 特報 ポリスノーツ
15 特報 美少女戦士セーラームーンSuperS
16 特報 リアルバウト餓狼伝説
17 特報 ワールドヒーローズパーフェクト
18 特報 銀河お嬢様伝説ユナ
19 特報 機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー
20 2大対談 鈴木裕×船木紀孝、セガ×ハドソン
21 NEW RELEASE TITLE
22 伝説のオウガバトル
23 Readers' STATION
24 セガプレス
25 池袋サラのバーチャクラッシュ
26 ワープが羽田にやってきた!
27 ひらけ! 情報玉手箱
28 パッションラングリッサー
29 SNK WORLD
30 Hello!! CAPCOM
31 ライセンシィ・スペース
32 セガサターンソフトデータバンク
33 サクラ大戦
34 同級生 if
35 ホーンテッドカジノ
36 アルバートオデッセイ外伝
37 ダークセイバー
38 サイバードール
39 ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
40 マジカルドロップ2
41 探偵神宮寺三郎 未完のルポ
42 神秘の世界エルハザード
43 めざせ!!アイドル☆スター 夏色メモリーズ 麻雀編
44 GALS PANIC SS
45 ナイトゥルース #01 "闇の扉"
46 湾岸デッドヒート+ リアルアレンジ
47 Body Special 264
48 マジックジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96
49 WORMS
50 ときめきメモリアル
51 サターンボンバーマン
52 餓狼伝説3―遙かなる闘い―
53 ロードラッシュ
54 デカスリート企画
55 レッドカンパニー西の市通り!!
56 LUNAR Express
57 テ・ラ・ゲームウェア
58 SEGASATURN NETWORKS LABORATORY
59 AM1研だいなまいと!
59 AM3研Rush!!
60 AM2研Express Neo
61 セガサターンソフトレビュー
62 次世代裏技リーグ
63 クリエイターズバンク

表3 ソフトリスト

001 アーサーとアスタロトの謎魔界村
002 アースワームジム2
003 actua GOLF
004 actua SOCCER
005 アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN
006 イレブンス アワー
007 ウイニングポスト2 プログラム'96
008 ウルトラマン図鑑
009 ウルトラマン 光の巨人伝説
010 エアーズアドベンチャー
011 X JAPAN VirtualShock 002
012 エネミー・ゼロ
013 エンジェルパラダイス Vol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii
014 開運! なんでも鑑定団
015 怪盗セイント・テール
016 カオス コントロール リミックス
017 ガーディアンフォース
018 機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー
019 GALJAN(ギャルジャン)
020 GALS PANIC SS
021 ぎゅわんぶらあ自己中心派
022 銀河お嬢様伝説ユナSS(仮称)
023 クォヴァディス 2
024 クロックワークス
025 激烈パチンカーズ
026 月下の棋士～王竜戦～
027 現代大戦略 Strikes(仮称)
028 コットン2
029 コブラ・ザ・サイコガン
030 サイバードール
031 サイバーボッツ
032 サクラ大戦
033 サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
034 三國志V
035 三國志リターンズ
036 サンダーフォース ゴールドパック1
037 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
038 紫炎龍(仮称)
039 上海 Great Moments
040 駿才―競馬データSTABLE―
041 新型くるりんPA!
042 真説サムライスピリッツ武士道烈伝
043 神秘の世界エルハザード
044 真・女神転生デビルサマナー スペシャルBOX
045 心霊呪殺師 太郎丸
046 時空探偵DD～幻のローレライ～
047 実況おしゃべりパロディウス～forever with me～
048 ジャパン スーパー バス クラシック'96
049 重装機兵レイノス2
050 Jewels of Oracle オラクルの宝石
051 SKULL FANG～空牙外伝～
052 スタートリング・オデッセイI ブルーエボリューション
053 ステークス ウィナー
054 鋼鉄霊域(スティールダム)
055 STRIKER'96
056 ストリートファイターZERO2
057 3Dウルトラピンボール
058 SEGA AGES/アウトラン
059 SEGA AGES/アフターバーナーII
060 SEGA AGES/宇宙戦艦ヤマトアーム(?)
061 セガラリー・チャンピオンシップ・プラス(仮称)
062 セクシーパロディウス
063 戦国ブレード
064 センチメンタル グラフティ
065 卒業S
066 ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)
067 続ぐっすんおよよ
068 Turf Wind'96～武豊 競走馬育成ゲーム
069 太閤立志伝II
070 タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.
071 太平洋の嵐2
072 タクティクス オウガ
073 探偵神宮寺三郎～未完のルポ～
074 ダークセイバー
075 ダービースタリオン(仮称)
076 大運動会
077 だいな♥あいらん
078 ダンジョンマスター(仮称)
079 超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～
080 TETRIS S
081 テトリスプラス
082 天外魔境 第四の黙示録
083 天地を喰らうII～赤壁の戦い～
084 デイトナUSA～CircuitEdition
085 デザエモン
086 デス クリムゾン
087 Destruction Derby(デストラクションダービー)
088 伝説のオウガバトル
089 電脳戦機バーチャロン
090 トーナメント・リーダー
091 東京SHADOW
092 東京立身出世伝(仮称)
093 闘神伝URA
094 ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
095 特捜機動隊ジェイスワット
096 同級生 if
097 ドラゴンナイト
098 NIGHTRUTH #01 闇の扉
099 忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖
100 ハートビートスクランブル
101 バーチャコップ2
102 バーチャファイターキッズ
103 BATSUGUN
104 美少女戦士セーラームーンSuperS 真・主役争奪戦 Plus(仮称)
105 BIG HURTベースボール
106 ファイティングバイパーズ
107 ファイヤープロレスリングS 6 MEN SCRAMBLE
108 FARADOON～THE LEND of DRAGON CASTLE～
109 風水先生
110 ホーンテッドカジノ
111 ブレインデッド13
112 プラドルDISK Vol.1 木下優
113 プラドルDISK Vol.2 内山美紀
114 プラドルDISK Vol.3 大島朱美
115 炎の15種目 アトランタ オリンピック
116 本格プロ麻雀 徹萬Special
117 Body Special264
118 ポリスノーツ
119 麻雀四姉妹 若草物語
120 マーヴル スーパーヒーローズ
121 Mighty Hits
122 マジカルドロップ2
123 マジックジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96
124 マスターオブモンスターズ ネオ・ジェネレーションズ
125 MARICA～真実の世界～
126 南の島にブタがいた ルーカスの大冒険
127 めざせ アイドル★スター!! 夏色メモリーズ 麻雀編
128 モンスターメーカー～ホーリーダガー～
129 ラングリッサーIII(スペシャルパッケージ)
130 リアルサウンド(仮称)
131 リアルバウト餓狼伝説(RAM同梱)
132 リグロードサーガ2
133 LUNAR SILVER STAR STORY
134 RAYMAN2
135 レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム
136 RENSA―恋鎖―
137 ロードラッシュ
138 ロックマン×4
139 WORMS
140 ワールドヒーローズパーフェクト
141 湾岸デッドヒート+ リアルアレンジ

時が過ぎるのは早いもので、気がついてみれば今年ももう真夏に突入。思えばサターン版リリースの発表があった冬からかなり経つわけだが、2週間後に迫った発売日を前にしてみると、短かったような長かったような……。

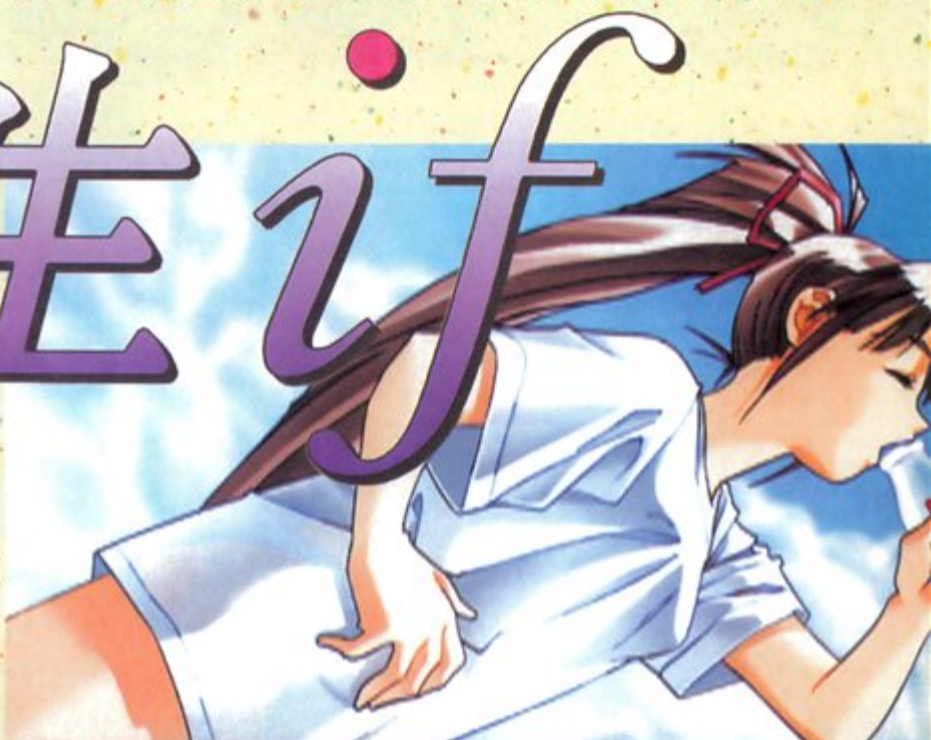
これまでの紹介記事で「同級生if」のおおよそのゲーム概念と、主要登場人物(前号を参照してね) は把握してもらえたと思う。あとは発売日に購入して、実際にプレイして楽しんでほしい……と言いたいところだが、その前にゲーム中の町中マップも見てもらおう。本来は何の予備知識もなしに遊ぶのがゲームの正しい楽しみ方だとは思うが(最近はそうでもないか?)、「同級生if」の世界は初めての人だとちょっと迷いやすいので、本誌が簡単な案内だけでも手伝わせていただきたい。全国に数十万人はいるであろう〝卓朗予備軍〟のためにも。

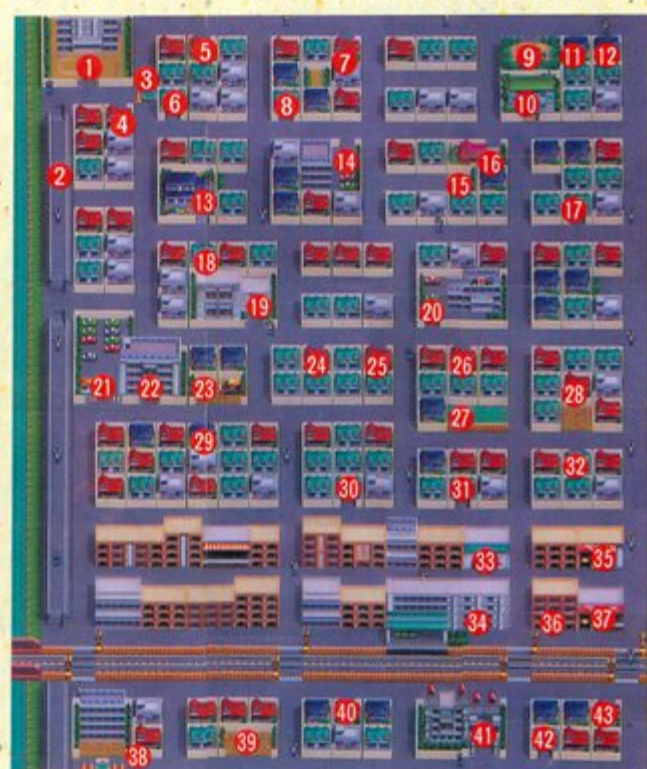
人をすっかり変えてしまうには3週間もあれば十分だろう……

完成度 100%

ライターから一言

高解像度はいい。140,800もの微粒子で描画された画面は、特別な一枚絵もありきたりな背景も一葉の絵画のごとく感興を起こさせうる。これの後に他社の通常解像度の「それ系」作品を見ると、「高解像度が標準」という時代が早く到来しないものかとつくづく想う。

●NECインターチャネル●8月9日発売●7,800円
●アドベンチャー●1人プレイのみ●18歳以上推奨

【美沙】ごくごく・・・は～あっ！早朝の牛乳の一気飲み！最高だね～っ！

相手に合わせることが即ち自分を撓めることではない

小さな公園

卓朗が住むマンションのちょうど裏にある公園で、ブランコやすべり台などの典型的な遊戯施設を備えている。規模が小さく、こぢんまりした作りなせいか、ふだんからあまり人気がなく、いつ行っても静かな雰囲気をたたえている。夕方を過ぎるとますます寂しくなる場所だが、昼間はたまに通りすがりの知人に会うことも。

喫茶店「OTIMTIM」

中学時代から卓朗と縁がある黒川さとみがバイトしている喫茶店。知り合った女性とちょっとしたお話をする時のスポットとして使える。ちなみに経営しているマスター（なぜか卓朗に優しい）はさとみの親戚である。卓朗1人で入って、何も注文せずに涼んでいることもできるが、さとみの嫌味は覚悟せよ。

先負駅

隣町の矢吹町へ移動したい時は、運賃300円を払えばここから都電で行ける（移動の所要時間は30分）。人通りが多い場所なので、知人との出会いも多いぞ。

先負学園

卓朗らが通う学園。このマップ上では1つの建物でしかないが、入ってみるとその内部は思いのほか広かったりする。詳細は次のページを見よう。

友人たちの家

先負町には、親友の一哉や、同級生の女の子たちの自宅もちゃんと存在する。訪問すると、たいていの場合それぞれの親が戸口に出て来るぞ。

花屋

同級生の鈴木美穂がバイト中。ここに来ると、まめまめしくお花の世話をしている彼女に会える。毎日通いつめていれば親しくなれる……かも。

懐の広さとイベント数

先負町エリアマップ

その他、ゲームの補助

クイズ兄弟の家

太郎から五郎までの5人兄弟が、それぞれストーリーにちなんだクイズを出題してくれる。参加料は千円だが、当たれば3千円もらえるうえに、いい情報を教えてもらえることがあるぞ。

四次元の家

時間を一気に進めてくれる（無料で）家。深夜や朝方など、特に何もすることがなくて（もしくは、何もしたくない）、時間を持て余している時に役立つ。この四次元の家は2軒あるが……。

の多さはまさに随一

「同級生if」の世界は大きく分けると先負町と矢吹町の２大マップに仕切られている。先負町は、卓朗や同級生達の自宅や学園などがあるベッドタウンだ。そしてストーリー進行上の中心となる町ということもあり、その広さたるや結構なものだ。他にも、クイズ兄弟の家や、ゲーム中にちょくちょくお世話になる四次元の家など、ストーリーには直接関わりを持たないが補助的な役割をもつスポットもある。

1. 先負学園
2. 川原と土手
3. 工事現場（A）
4. 間太郎の自宅
5. クイズ太郎の家
6. ホテル宅急便
7. 堀真純の自宅
8. 黒川さとみの自宅
9. 小さな公園
10. 卓朗のマンション
11. 四次元の家（A）
12. 四次元の家（B）
13. 桜木舞の自宅
14. 藤田製作所
15. 空き地（A）
16. 真行司麗子の自宅
17. クイズ次郎の家
18. 仁科くるみの自宅
19. 相原健二の自宅
20. 登渡医院
21. 駐車場
22. 相原建設
23. 工事現場（B）
24. 田中美沙の自宅
25. 鈴木美穂の自宅
26. 因業ばばあの家
27. 空き地（B）
28. 佐久間ちはるの自宅
29. 占いばばあの家
30. クイズ四郎の家
31. 坂上一哉の自宅
32. クイズ三郎の家
33. 薬局
34. 先負駅
35. 花屋
36. ブティック
37. 喫茶店「OTIMTIM」
38. 工事現場（C）
39. 空き地（C）
40. クイズ五郎の家
41. ラブホテル
42. 霊媒師の家
43. 芹沢先生の自宅

占いばばあの家

ゲーム進行におけるちょっとしたヒント（あまり役に立たない内容の場合もあるけど）が聞ける場所。有料なのだが、行動の指針がつかめない初心者は、利用してみる価値があるかも。

霊媒師の家

こちらは、知り合った女の子が自分（卓朗）のことをどれだけ想っているかが聞ける（有料）。しかし、その手段が「その相手の生霊を呼び出す」っていうのが、なんともすごいですな。

卓朗のマンション

自室でデータセーブをするためだけの場所と思われがちだが、マンションの前では重要な相手と会うこともあるので、時間帯を問わず時々寄ってみよう。

ブティック

ゲームの初日に一枝からの電話を聞いた後、その約束どおりに駅前に行くとここに入れる。さらに、正樹夏子さんと知り合いになれるのだ。

登渡医院

先負町の病人を一手に引き受けている感のある総合病院。特に体に異常がないかぎり、中に入る機会はないだろう。たとえばおちゃめな遊びをするとか……。

薬局

ここには店番の亜子さんがいつも退屈そうに立っているせいか、薬局といえば彼女……というイメージが強い。頻度は少ないものの、お客さんもたまに来る。

川原と土手

この川原付近の土手は、先負学園に行こうとするとついでに通る（校門右手がなぜか工事中だから）ことになる場所だ。ふだんは通過するだけの道なのだが、ある日時に行くと何らかのイベントが起こることもある。写真は美沙のあるイベントシーンだが、この他にもまだいろいろとあるようだ。

藤田製作所

実際の年齢より幼く見られがちなことを除けば、ごく普通のOLの田町ひろみさんが勤めている。あるきっかけで知り合った卓朗は、いろいろと彼女の身の上話を聞かされるのだが……ちなみにこの藤田製作所には、先負学園の卒業生も何人か就職しているというのだが、肝心の業務内容は何かというと……謎である。

生きていくのに想い出が必要なのは大人だけなんだ

下校時間は守りましょう・・・・・・・・・・・・・・・・

先負学園校舎案内

先負学園は校庭、プール、校舎内の3つで構成されている。校舎内は広いながらも実際に入れる部屋は限定されているので、最初にひととおりまわればすぐに把握できるだろう。ただし、1つの階を上下するだけでも10分間過ぎてしまうので、必要以上に歩いて時間を無駄にしないように。

校庭から外に出ようとすると、学園の生徒や先生と出会うことがしばしばある。ヒロインの桜木舞ちゃんのおちゃめな一面が垣間見られるなんてことも。

夏の陽射しが心地良い屋上。ここまで上るとけっこう時間を消費してしまうのだが、他の場所とはひとあじ違ったイベントが見られる。物思いにふける真子先生と、大人の語らいとか……ね。

夏休みだというのに、わざわざ教室に来てせっせと編みもの（見るからに暑そう……）に励む高野みどり。どうやら手芸部の部活動とは関係ないようだが？

校庭

学園に入ると、まずこの場面になる。ここでは、おもに陸上部の生徒たちが部活動で汗を流している。

サターン版で出番が一気に増えた桜木京子ちゃん。彼女も含めて、校門では出会いがよく起こる。

プール

いつも水泳部の部員が活動中。ちなみに校庭から校舎への移動は10分かかるが、校庭からプールへ行く際は時間を消費しない。覚えておこう。

卓朗がぞっこんのヒロイン、桜木舞ちゃんも水泳部に所属している。でも、彼女は稽古事が忙しくてあまり部活動には参加できないようだ。

先負学園・校舎内

1 階

職員室には卓朗の担任教師、芹沢先生がいる。ときどき顔を出しておこう。他の先生はどこ？

こちらは保健室。たいていは部活動の生徒を診るために真子先生が待機している。1階にはその他に、1年A組とB組の教室、男子トイレがある。

2 階

この階には体育用具室（さぞかし用具の持ち運びが大変だろうが）の他に、1年C組、2年A組、B組の教室などがある。

3 階

夏休みなので使用されていないが、この階には放送室がある。他には3年A組とB組の教室、男子トイレがある。

4 階

ここには音楽室、美術室、3年C組の教室などがある。ちなみに、卓朗のクラス（3年D組）もこの階である。

屋上

授業をさぼって日の当たる場所にいたい人……じゃなくて、他人と離れて1人になりたい人がよく来る場所だ。

若者から大人まで集う繁華街……………

矢吹町エリアマップ

娯楽施設と歓楽街の矢吹町は、先負町ほど広くもなく、実に把握しやすい。しかし、ほとんどの施設や建物はただ行っただけでは入れない。つまり、デートの約束や特別なイベントなど、ちゃんとした理由と目的がなければ利用できないのだ。とはいえ、この町のほうが会える確率が高い人もいるので、特に用がなくてもたまに来てみるといいだろう。

1. 遊園地
2. 矢吹町公園
3. 工事現場
4. ディスコ
5. 矢吹町レジデンス
6. マンション
7. キャバクラCAT'S EYE
8. 焼肉屋
9. 矢吹町駅
10. バー
11. 映画館

プール
夏の期間のみ遊園地内で営業している都市型プール。ここでのデートは女の子の水着姿が見られるのがうれしいです。

焼肉屋
場所柄の関係もあってか、夜は付近の水商売の方々もよく利用するという焼肉屋。結構繁盛しているようです。

キャバクラ
かえって客が寄り付かなそうな呼び込みが立っているキャバクラ。後学のために1万円払って入ってみるかい？

矢吹町公園
青々とした芝生がある広大な公園。休日になると付近の住民だけでなく、デートに利用する若者達も多く訪れる。

遊園地
絶叫マシンからコーヒーカップまで、乗り物がひととおり揃っているでっかい遊園地。舞ちゃんと来れたら幸せ。

矢吹町駅
先負駅とは対照的に、昼も夜も人通りが絶えない駅だ。昼間は同級生の女の子もよく遊びに来ているぞ。

映画館
「思ひ出どろどろ」他、3作品を上映中。1人で観るより、女の子と同伴のほうが楽しいのは断るまでもない。

ボート乗場
なんと矢吹町公園内には池もあったりする。貸しボートはカップルの客で大盛況だとか。なんとなく納得。

バー
世界各国のあらゆるカクテルやドリンクを取り寄せているというバー。未成年の卓朗はもちろんドリンクで。

「同級生」ビギナーに送る5カ条

まだ発売直前だけど、ここでビギナー向けに留意点をいくつか解説しておくので、予備知識として心の隅にとどめておいてほしい。さらに突っ込んだ事柄は発売後に期待せよ。

1 とにかく歩きまわる

序盤のうちは特にそうだが、このゲームではとにかくいろんな場所へ行くことが基本である。ストーリーを展開させるためには、できるだけ多くの相手と会う必要があるからだ。また、他の登場人物もそれぞれ時間軸にそってあちこちに移動しているため、こちらもいろんな場所へ平均的に行くのがコツ。ただし、場合によっては何度か同じ場所へ出入りするのが有効なこともある。

だいたい朝から夕方前ぐらいの時間帯を中心に、いろんな場所へ行ってみよう。これだけでも誰かと出会う確率が高くなる。空振りが多い時は、人通りの多い場所を狙ってみよう。

2 時間帯に注意

あちこち移動するのはけっこうだが、時間帯にも注意したい。例えば、喫茶店や薬局などの店なら、営業時間帯以外に行っても入れないというケースがあるからだ。他にも、先負学園の校舎内に入ったはいいが、うろうろしすぎて出られなくなる（夕方6時を過ぎると扉の鍵が閉まるため）という情けないケースもある。ゲームの中とはいえ、ある程度常識的な行動を心掛けたいものだ。

矢吹町へ行く際も、あまり夜遅くまで行動しないこと。終電に乗り遅れると、翌朝まで帰れないのだ。だが救済措置はあるので、学園内なら屋上付近、矢吹町なら公園に行ってみよう。

3 約束はパソコンで確認

女の子とデートの約束をしたら、その場で日時をメモしておくのが確実だが、万が一忘れてしまったら、自宅のパソコンを使ってみよう。パソコンには、知り合った相手のデータ（プロフィールなど）が自動的に記録されており、同時にそれまでの進行状況も確認できるからだ。ちなみに、自宅でセーブした後はすかさずロードすれば行動時間を6時間（睡眠時間ぶん）節約できるぞ。

パソコン内の記録は、約束の確認だけでなく、それまでに展開したシーンのグラフィックも再現される。想い出の名場面を鑑賞したくなった時は、おおいに活用しよう。

4 会話時の選択肢は慎重に決めよう

会話時にときどき表示される選択肢は、そのシーンでの卓朗の態度を示すものである。たいていの場合はさほどストーリーに影響しないのだが、中にはその後の展開を左右する重要な選択肢というものも存在する（特に、シリアスな場面ほどその傾向は顕著）。基本的にどんな選択肢に決定しても話は進行する（「同級生if」にはゲームオーバーの概念がない）が、自分の期待する展開が見たかったらあまりいいかげんな選択はしないように。

日常会話ならまだしも、最後の最後でマズい選択をして失敗してしまったら、悔やんでも悔やみきれないぞ。詳しくは言わないけど。

5 あちらを立てればこちらが立たず……の2人？

ゲーム中に登場する17人の女性の中には、「並行してつきあうことのできない2人」が存在する。わかりやすく言うと、仮にA、Bという2人がいて、卓朗がその両方とつきあっていたとする。そしてどちらとも親しくなるのだが、最終的にはいずれか1人だけを選択せざるをえなくなる……ということだ。これは左の項で説明した「選択肢」も多少関わってくるが、両天秤にかけて悩むぐらいなら、最初からはっきり本命を決めておこう。

並行してつきあえない関係の2人組が誰であるかは、会話時に伝わってくる人間関係から推測してみよう。ちなみに1組だけではない。

サターン版「同級生」の完成、そして次回作への意気込み

NECインターチャネル
開発プロデュサー
多部田俊雄氏

編集部　制作を振り返るといかがですか？

多部田　思い起こせば「同級生if」の開発は、高速処理、高解像度モード、ゲームシナリオ大幅追加など、無謀な挑戦の繰り返しで、そのすべてにそれなりの成果を上げることができたのも、スタッフの気力と根性の賜物でしょう。しかし……、これはマスターアップ直前に気がついたことなのですが、私にさえも内緒で極秘裏の内に加えられた裏モード、裏ストーリーの多いこと多いこと……。超タイトなスケジュールの中、どこにそんな余力があったのだろうかと、首をかしげる今日この頃です（笑）。

編集部　サターン版で特に自信をもっている部分、もしくは「ここをぜひとも注目してほしい」といった部分はありますか？

多部田　高解像度モードは、映像のクォリティが上がる反面、データ量が2倍になってしまいます。そのうえ、この作品の場合は各キャラごとにテーマ音楽も持っているため、本来なら相当な読込み時間を要してしまうのですが、その処理速度にご注目を。

編集部　その高解像度モードのグラフィックは本当に美麗でしたが、他の作品でもこのモードを採用していく予定は？

多部田　単に解像度を640×224ドットにするのは簡単なのですが、そこで美しく見えるグラフィックを仕上げるのには相当のノウハウが必要で、制作ラインも限られてしまいます。ゆくゆくは全作品にと考えていますが……。現状では「センチメンタル グラフティ」を始め、年2、3作品が高解像度モードで制作される予定です。

編集部　「同級生if」は前人気も高く、予約状況も好調でヒットは確実ですが、「2」の制作発表予定はありませんか？

多部田　近々、超有名タイトルの移植を発表できると思います。

完成度 100%

ライターから一言

このゲームに登場する８人の美女。しかも今までのHゲームに登場した純朴でお馬鹿な女の子とは違う、ずる賢くて冷たい悪女なのだ。どんな巧みな話術を披露してくれるのか期待だね。それに３Ｄ音響の効果がプラスして、さぞかしセクシーなお声が聴けるハズ。

●ソシエッタ代官山●９月27日発売●7,900円（３枚組）
●アドベンチャー・カードゲーム●Ｘ指定●１人プレイのみ

シアタールームなど館内でのシーンの演出で重要な「音」。本作ではそのリアルさにもこだわっている。また、美女達の声は横尾まり、折笠愛など人気声優を起用。８人の魅力あふれる美女に注目‼ 今回はさまざまな状況での「音」の演出について紹介する。

耳元からリアルに感じる3D音響のマジック

この「アヘナくん」を使って３Ｄサウンドを収録。聴覚を通して、脳神経に届く音でゲームの中にさらに引き込まれる。

この音の収録に使われたのはダミーヘッドの「アヘナくん」。左右の耳に仕込まれた高感度マイクシステムによって、音源までの距離、方向を正確に収録することができるのだ。デジタル処理で「甘い吐息」もリアルに再現！

クイーンの声を演じる横尾まりさん。収録中のーシーン。

この誘惑に耐えられる？

シアタールームでのお楽しみシーンでも「音」は大活躍する。心に染みるような「甘い吐息」の音と美女達のあらわな姿。視角と聴覚のダブルパンチで誘惑される。本当に魂を抜き取られそうだね。

ポーカーのミュウ。彼女の誘惑の言葉は？

聞こえるのは甘い吐息か怨みの声か？

魂を抜かれた男達の呻き声が…

ゲームに負けた男のガイコツ。胸のマジックアイテムを取るには？

館の中は罠でいっぱい。君を仲間にしようと亡霊達がさまよっている。その恐怖の館のいたるところに恐ろしい「音」の演出が。霊の声、館のドアの音。緊張も高まるところだ。

物置の中にも恐ろしい罠が……？亡霊達の声が聞こえてくる？

２階の廊下に並び立つ、番人のようなナイトを調べると何か教えてくれるかもしれないぞ。

ディーラーはお話上手

ディーラー達の性格の違いも、会話に影響してくる。

ポーカーなどのゲーム中に方向キーの上を押すと、ディーラーの美女がケースバイケースでいろいろな会話をしてくれる。この会話も３Ｄサウンド。もちろん耳元から囁いてくれることもあるぞ。話術も彼女達の武器なのかも？

Sakura Wars サクラ大戦

完成度 ？%

ライターから一言

P192から、メカデザインの永田氏と、設定担当の金子氏のインタビューを掲載している。紅のミロクが乗り込む「孔雀」のデザイン秘話を読んで、「サクラ大戦」のイメージをさらに膨らませよう。ゲームの開発もいよいよ大詰め、９月が待ち遠しい！　　(がすけつ)

●セガ●９月発売予定●価格未定●ドラマティックアドベンチャー
●シャトルマウス対応●１人プレイのみ

超新着情報が目白押し!!

ついになみいる強豪を追い抜いて、期待の新作トップ１に輝いたサクラ大戦。今回も、新たに入手した情報をドーンと紹介していくぞ!!　まず最初は、販促ポスター用の、藤島先生描き下ろしのイラストと、サクラたち帝国華撃団隊員の戦闘服。今までにも戦闘服姿は登場しているが、キャラ個別の立ちポーズ決定稿は初めての紹介になるのだ。

SCOOP!! 1 隊員の戦闘服姿をキャッチ!!

SCOOP!! 2 謎の「お料理イベント」発覚!!

大神が、マリアと一緒に料理を作る!? コミカルなキャラになってしまった大神とマリアが見られる謎のグラフィック。大神とマリアは、厨房でにんじんを切ったり、鍋でなにかを煮込んだりしているぞ。鍋の大きさや中身の色から考えると、中身はカレーかな？

おそらくこの画面は、アドベンチャーパートで発生するイベントのもの。もしかすると料理のデキしだいで、マリアや、この料理を食べるキャラクターの信頼度が変わるなんてこともあるかもしれないぞ。ほかにもこうい った感じのイベントが隠されているハズだ。今後の情報に期待してくれ。

SCOOP!! 3 死天王の悪業を押さえた!!

ついに、黒之巣会が街を破壊しているシーンをキャッチしたぞ。この画面は、シミュレーションパートのもので、第一話での戦闘シーン。なんとこのシーンでは、いきなり死天王の黒き叉丹がボスとして登場し、脇侍も多数襲いかかってくるので、最初から気を引き締めてかからないと苦戦することになるだろう。まあまずは、プレイヤー（大神）のお手並み拝見といったところだ。全力で敵をけちらしてしまおう！

突如として上野公園を大混乱に陥れた黒之巣会の脇侍。逃げ惑う人々の姿に注目!!

脇侍に建物を壊されてしまった。帝撃はまだか？

死天王の紅のミロクが高笑いしている。

帝国華撃団となな？
こざかしい！

帝国華撃団登場！ 出陣するのは、大神、さくら、すみれ、マリアの4体の光武だ。

黒き叉丹のお出ました。速攻で叩き潰せ!!

中央の番号は、攻撃の優先順位を表すのだ。

大神の光武が攻撃を受けてしまった。耐久力に不安があったら「回復」コマンドを使おう。

脇侍の攻撃。刀で斬られてしまった。

SCOOP!! 4 信頼度システムの新事実が判明!!

前々号で「信頼度の高いキャラクターは、戦闘シーンでの能力が大幅にアップする」とお伝えした信頼度システムについて、続報が入った。実は、信頼度が上がってパラメータの修正が有利になるのは、その回の話の中でだけらしい。つまり、第一話でさくらの信頼度が上がっても、能力修正がかかるのはその話の中の戦闘だけで、違う回の話（第二話以降）では元に戻ってしまうらしい。これは、どのキャラにも共通した特徴だ。

第一話では

ここはさくらの部屋かな？　さくらの表情から見て、イベントによってさくらの信頼度がアップしたらしい。とすると、もちろん戦闘では……。

能力が見事にアップしている。攻撃力、防御力は1.5倍、移動力に至ってはなんと2倍の数値に上がっている。しかし、それはこの話の中だけだ。

第二話では

第三話で、出撃前に士気を高める大神とマリア。ここで、マリアの信頼度がアップしたらしい。マリアの凛々しい表情が素敵なシーンだ。

このように、マリアの能力も2倍近くに跳ね上がる。毎話、各キャラクターの信頼を得る必要があるのだ。隊長ってやっぱり大変!!

SCOOP!! 5 大神と隊員が「ラブシーン」!?

やはり、信頼度の高い隊員とのイベントシーンがあることが判明した。戦闘能力が修正されるのはその回だけだが、信頼度自体は蓄積していき、後半では、積み重ねた信頼度が高い隊員とのイベントが多く発生するようになるらしい。その証拠写真がここに掲載する6枚だ。写真を見る限り、全隊員とのイベントが用意されている様子。お目当ての隊員との信頼度は、ガンガン上げておかなければならないようだ。もしかして、あやめや米田司令とのイベントもあるかも!?

戦闘が続く中、ぐっすりと休養をとるアイリスの寝顔。大神の気持ちは一体……？

射撃練習をする大神とそれを見守るマリア。この時の信頼度はいくつぐらい？

初詣イベント

信頼度の高い隊員と初詣に向かうのだ。自分のお目当ての隊員と行けるかな？

紅蘭やカンナと初詣。もちろんこの2人以外と出かけることもあるはずだ。

ラブシーン？

これぞまさしくラブシーン!?　大神の胸で、さくらが想うこれから……。

すみれの信頼度が高い場合。この時、大神の顔はどんなふうになっているんだろう？

SCOOP!! 6 これぞドラマティックアドベンチャー!?

ドラマティックアドベンチャーたるゆえんのイベントシーンは、ほかにもいっぱい。なかには結構意味深なイベントに見えるものもある。積み重ねた信頼度によって、起こるイベント、起こらないイベントなどいろいろあるはず。もちろんここに載せたもの以外にも、数多くのイベントが存在する。お目当てのキャラクターとのイベントが見られるかどうかは、プレイヤーしだい。ちなみにアニメでのイベントシーンってことはひょっとしたら、ひょっとして……!?

さくら

すみれ

マリア

紅　蘭

アイリス

カンナ

SCOOP!! 7 第4話、五話の戦闘シーンをキャッチ!!

さて、今回最後の情報は、第四話と第五話の戦闘シーンと、一話から五話のタイトルリストだ。六話以降は続報を待て!!

〜 タイトルリスト 〜

第一話　帝都・花の華撃団
第二話　敵の名は黒之巣会
第三話　オレは隊長失格!?
第四話　暴走！ 暴走！ 大暴走！
第五話　花と咲かせよ！ 乙女の意地で！

第四話。これは必殺技？ また、この黄色の光武を操るのは……？ 気になる1枚だ。

第四話。袋小路での戦闘。羅刹の機体から爆炎が上がっている。攻撃命中だ！

第四話。死天王「白銀の羅刹」と対峙する帝国華撃団。これから死闘が始まる……。

第五話。銅褐色の脇侍は近距離攻撃しかしないハズだが……新型の脇侍の登場か!?

第五話。これが孔雀だ。デザイン秘話をP-92から収録しているので、併せて読んでくれ。

開発終了!! あとは発売日を待つだけだ!!

浮遊城に向け、海を渡るべく歩みを進めるパイク一行‥‥

ゴートの街からラドリア術師団の本拠地、浮遊城を目指して出発したパイクたち。その道中立ち寄った鳥人族の街＝ウェランと、獣人族の街＝トゥワラでは、奇妙な事件が起きていた……。

完成度 100%

メーカーから一言

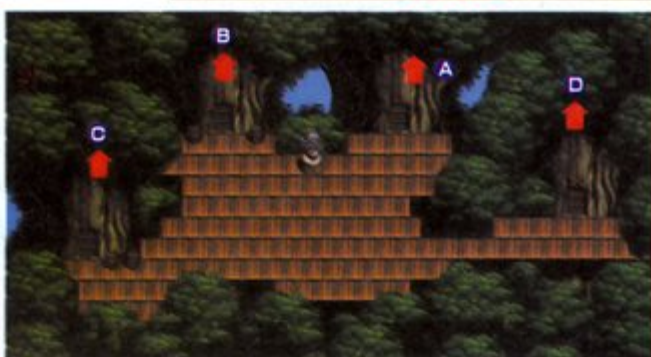
いよいよ発売日も間近に迫り、皆さんの頭の中はアルバートのことでいっぱい(?)だと思いますが、もう予約は済みましたか？ 初回特典のBOX仕様のパッケージは、皆さんの冒険の気分を盛り上げること間違いなし。さあ、今すぐお店に急ごう！

●サンソフト●8月9日発売●6,500円●RPG
●1人プレイのみ●全年齢推奨

ウェランの街

階層構造になっているので、なかなか街の全体像が把握しにくい。MAP 4 で、あるイベントが起こるので要チェック。武器、アイテムを売っているが、トゥワラの街でそろえればいいので、道中で稼いだお金はとっておこう。

MAP① 1F①

MAP② 2F

MAP③ 3F①

MAP④ 3F②

MAP⑤ 1F②

お互いにおとなしいはずの2つの種族が、なぜ攻め込む必要が？

美しい鳥人
「人のウワサなど あてに
ならないもの。」

ウェランの街で、なんだか怪しげな鳥人族に出くわすパイクたち。

トゥワラの街

街に入ったら、まずは長老の家に行き、話を聞いておこう。武器はそれぞれのキャラが使えるもののなかで、最高価格のものをそろえておけば問題ない。ウェランの街との間でモンスターと戦って、経験値とお金を稼いでおこう。

鳥人族のニューハーフ、アモンを仲間に加え、海を渡る!!

アモン・ウォーカー

しきたりに縛られるのがイヤという、鳥人族のニューハーフ。同時に、かなり優秀な戦士である。しきたりに縛られてパイクたちに協力できない鳥人族のかわりに仲間になってくれるのだ。

トゥワラの街で、長老宅を訪れたあと、挙動不審な獣人族を見かけたパイクたち。こっそり後をつけてみることに。

その奇妙な事件とは、お互いの街で、相手方の戦士たちが攻め込んでくるというウワサが広まっている、というものだった。街の人たちに事情を聞いてみると、確かに相手に嫌われるような行動が目立つ両者。しかし、その疑問はある意味あっさりと解決した。挙動不審な獣人族とは、なんとウェランとトゥワラでそれぞれの姿に化け、嫌がらせをしていたネクロマンサーだった。町外れで本来の姿に戻ったネクロマンサーを捕らえたパイクたちは、長老たちにラドリア討伐の協力をもとめたが、断られてしまう。

挙動不審の獣人のあとを追いかけ、町外れまで後をつけてみるパイク達。気づかれないよう木の陰に隠れ、様子をうかがっていると、その目の前で……ん!

その姿はネクロマンサーの姿に変身した。もしやこれは……2つの街の騒動は、またしてもラドリア術師団の仕掛けた陰謀では? さらに追跡すると……。

さらにネクロマンサーはトゥワラの町外れまで行き、今度は鳥人族の姿に!

ネクロマンサーを捕らえるべく、戦いを挑むパイク達。あっさり勝利!

お礼を……という長老たちに、戦いへの協力を要請するパイク達だったが……。

バグドニエルに向かう途中、峠で宿命の対決が!!

無事、船は出航し、ガイたちの待つバグドニエルまではあともう少し。寝る間を惜しんで歩を進めるパイクたち。一刻も早く、浮遊城にたどり着きたい気持ちで一杯だ。

そして、この砂漠の峠を越えてしまえば、もうバグドニエルは目の前。あとは釣り橋を渡って山を下りるだけ、というところで、またもや事件に巻き込まれることに……。

ラドリア術師団討伐のため、先行しているガイたちに追いつくため、船から降り立ったパイクたちは、寝る間を惜しんで砂漠の山を越えようとしていた。その峠も後半にさしかからんとしたころ、エカがワイヴァーンの死体を見つけ、叫んだ。一体何が? と急いで先に進むパイクたちに、見覚えのある声が。ベルナードとエスタンだ。その身と引き換えに、強力な魔法でワイヴァーンたちを巻き込むエスタンだったが、その光が消えたあと、再び宿敵の声が! エスタンの敵討ちだ!!

これは……上で何が?

ワイヴァーンの集団に、一人立ち向かうエスタンだったが、その圧倒的物量の前に、そのMPは尽きようとしていた。それほどまでラドリア術師団は強力なのか?

その身を呈してパイクたちを守ろうとするエスタン。ベルナードも異変を感じ、部隊を一時撤退させるが間に合わず……ワイヴァーン部隊は消滅したかに見えた。

エスタンの捨て身の攻撃に耐えたベルナードとパイクたちの戦いが始まる。クイックの魔法で素早さをどんどん上げてゆくベルナードはかなりの強敵。こちらも慎重に戦うことが重要だ。

なんとか宿敵を倒し、ホッとひと安心するパイクたちの前で、ベルナードは捨てぜりふを残し、崩れる崖とともに姿を消す。複雑な心境のパイクたち。言い表せぬほどの不安を抱えながら、先を急ぐ。

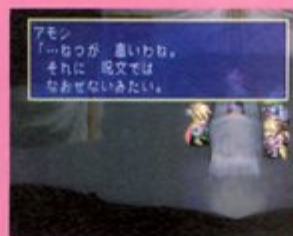
ベルナードよさらば!!

いよいよラドリア師団の本拠地、浮遊城を攻略する!!

バグドニエルに到着したパイク一行は、すぐにガイたちと浮遊城攻略についての打ち合わせをした。浮遊城は移動するときにのみ、周りに張り巡らせている魔法の障壁を取り外す。そこを狙って攻め込むのだ。思ったより早く、浮遊城が動き出しそうだという報告を受けた一行は、どうにか城内に潜入することができた。いよいよラドリアの部屋へ……!!

ガイたちと浮遊城を攻める手はずを打ち合わせるパイクたち。作戦決行は、浮遊城が上昇するその一瞬にしかない。しかし、打ち合わせが終わった晩……。

ルーが大活躍

作戦決行前夜、レオスが高熱を出して寝込んでしまう。とてもエカの呪文では直せない……。それを救ったのが、女商人、ルーの薬だった。

倒れてしまったレオス。そのあまりの症状に、エカの治癒呪文ではどうにもたちうちできない。浮遊城はもうすぐ移動を開始しそうだというときに、いったいどうすればいいのだろうか？　呆然とするパイクたち。

そこに懐かしい大阪弁の少女、ルーが現れた。彼女は有り金すべてと引き換えにレオスの病気を一気に回復させてくれた。

砂煙の中から舞い上がる浮遊城。浮上時の一瞬のスキを突いて、うまく潜り込めたパイクたちは、ラドリアの待つ城の中心部に向け、侵攻を開始する。

だが、先行していたはずのガイたちが、捕らえられているのを見てしまう。ラドリアはそれほどまでに強いのか？　パーティに不安が……。

そして、ラドリアといよいよ決戦!!　しかし、彼の魔法の威力の前に、動くことすらままならないパイク達。そのピンチに現れたのは、あのエスタンだった。

そこでパイクたちは、エスタン＝エスタラント、そしてラドリア、ファティーのエルディーン三兄妹の秘密について聞かされる。そして、宿命に縛られたものたちの戦いが始まる。

ラドリアの魔法で身動きがとれないパイクたちの目の前で、ラドリアとエスタラントの強力な魔法同士がぶつかりあう！

ラドリア・エルディーン

伝説の三兄妹の次兄。かつて、滅ぼされたと思われていたが、復活をはたし、配下の術師団に魔晶石を集めさせ、再び大陸全土を支配しようとたくらむ。今回の物語の元凶も彼だと思われるのだが……。

ファティーが封印を解かれ、聖剣エルディーンに!!

圧倒的なラドリアの魔法の前に、エスタラントは敗れ去ってしまう。だが、そのとき彼は最後の賭けにでた。呪文を唱えると、パイクの懐にあるファティーが光り輝き、聖剣の姿に変化した。聖剣エルディーン。それこそ、兄妹の末妹の変化した姿だったのだ。

よみがえれ!!エルディーン!!

妹ファティーの魂が込められたその剣が、真の姿を見せるとき……。

兄妹の真実が明かされる。そして、過去の過ちを正すために、また戦いが！

聖剣エルディーンを持ってしても、ラドリアの力は強大であった。

敗れたラドリアは、さらに悪あがきを……。

それを止めるため、ファティーが発動!!

さらばファティー…

そして平和が訪れた……はずだった

ラドリアは聖剣エルディーンの発動により敗れ、その力は無に帰した。そして浮遊城から脱出したパイクたち。それぞれ自分たちの街に帰ったパイクたち。そこには、石化を解かれ、元気なライアの姿があった。これですべては終わり、平穏が再び訪れるはずだった。しかし、物語は新たな展開を迎えようとしていた。

キャロル・ターナー

勇者ガイのパーティにいた、魔導師バルトの孫娘。行方不明になった祖母の救出を依頼するためにやってきた。

ライアとの再会

エカとともにハーピーの森に戻ったパイク。そこでみんなの歓迎を受ける。その中には、あのライアの姿が……。

▲エルダーとアモンを連れたキャロルは、事情を説明する。
◀久しぶりにゴート王と会見するパイク。しかし、衝撃の事実がパイクを待っていた。

次回はダンジョン攻略&サブシナリオを紹介するぞ!!

締切迫る!!

アルバートオデッセイ外伝 イラストコンテスト

応募数とともにイラストのレベルもどんどん上がってきている当コーナー。このままでは途方もなく応募が来ちゃうんで締切を設定しました。でもまだ1カ月近くあるのでじっくり力作を描いてね。最優秀に輝いた人には、他では絶対に手に入らないプレミアムモノを用意するぞ。他に各賞も考案中。ちょっと寂しくなりますが、作品選考のため、発表までこのコーナーはしばらくおやすみです。

あて先
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク セガサターンマガジン
「アルバートオデッセイ外伝
イラストコンテスト」係まで

沖縄県 島袋 盛弘さん

コミカルなタッチでまとめてきましたね。後ろのエルダーとアモンのやりとり(?)が目について採用してしまいました。しかし、ファティーまでも商売道具にしてしまうルーってやっぱり悪徳商人と言われても仕方がないかも。今回も有り金全部持ってちゃうしね。

神奈川県 P.N. 零さん

草原の中のエカでしょうか？ さわやかな風を思わせる花びらと、ブラシ効果がうまく出てますね。服の質感もなかなかグーです。あとは文字などに工夫を凝らすとチョベリグだったかも。ところで、せっかくペンネーム使ってるのにハガキに本名出てますよ。

千葉県 P.N. 蹄さん

なんとも幻想的なイラスト。後ろにいるのはライアかな？ 何か、ライアの悲しみとパイクの戦いへの決心が伝わってくるようですね。文字も独特の雰囲気を持っていて○。でも、うまく色が出るかな？ 淡い色使いがいいんだけど、印刷ではうまく出ないかも。

今回の一席

大阪府 P.N.雛桜 恵さん

かわいー。もうこれだけで一席あげちゃいます。ただ、こちらも着色が色鉛筆なのが心配。顔の横に「るー」って書いてあるんだよ。見える？

イラストコンテスト締め切り日迫る！ 8月20日必着 発表は9月27日号(9月13日発売)にて

ダークセイバー

完成度 90%

メーカーから一言

発売日を間近に控え、ついにクライマックスでもホームページを開きました。ゲーム情報の他、各スタッフによるページなどもあって、盛り上がっていますぜひ覗きにきてくださいね。<http://www.iijnet.or.jp/cli-max/> です。　(広報：もっちー)

●クライマックス● 8月30日発売●アクションRPG
●1人プレイのみ●全年齢推奨●セガマルチコントローラー対応

発売まであと1カ月ほどとなった「ダークセイバー」。今回はアン・ルイスさんの歌う主題歌『恋を眠らせて』のプロモーションビデオの映像をお見せしよう。なぜサタマガで？と思う人もいるかもしれないけど、実はこのプロモーションビデオ、ゲームで流れるムービーをもとに作られているのだ。アン・ルイスさんをモデルにしたCGの、モーションキャプチャーを使った動きは必見。

また、ゲームの5つあるエンディングにはそれぞれ別の歌が入ることが判明。それを歌うお2人にお話をうかがってみたぞ。

シングルLCD発売記念！

恋を眠らせて

8月21日発売

ゲームではある条件を満たした時しか聴けないこの曲も、CDを買えばいつでも好きな時に聞くことができるのだ（あたりまえ）。とにかくカッコイイ曲だから1度は聴いてみよう。ビクターエンタテインメントより1,000円（税込み）で。

衝撃の事実発覚!!

コマチ役 豊嶋真千子さん

パラレルⅣとⅤのエンディングを歌う豊嶋さんインタビューだ。

「ダークセイバー」にはかなり詳しい豊嶋さん。笑顔がカワイイですね。

——コマチ役をやられたそうですが。

豊嶋　というか、ゲーム中キャラクターが出ている時にしゃべっているという形ではなくて、ある場所に来た時に私の声が聞こえてくるんです。

——ゲームをやってみた感想や、コマチというキャラについての感想は？

豊嶋　すごく自分の好みで、特にジャンプがブリッコジャンプで(笑)。ぜひ見てください。

——内藤寛さん（クライマックス社長、「ダークセイバー」のチーフプログラマー）とのラジオ番組をやっているということですが。

豊嶋　ええ、アシスタントをやってます。番組で「ダークセイバー」のラジオドラマもやってまして、それで本編が始まる前のストーリーで、主人公のリューがビランを護送する前のいきさつを流したんです。その中で、コユキの回想シーンに出てくる幼い頃のコマチ役をやらせてもらいました。あと、CDドラマはパラレルⅢのシナリオなんですが、その中では本編と同じコマチで出演させていただきました。

——ラジオドラマのストーリーは？

豊嶋　全12話で、ラジオで1週おきくらいに流しました。ゲームのオープニングでリューが船に乗る時に仲間が出てくるんですが、その仲間と一緒に旅をしながらビランを捕まえにいくという話です。ゲームの中には、ラジオドラマを聞いてない人がプレイしても、なぜ？　と思ってしまうようなシーンもいくつかあります。聞いた人しかわからない、という感じですね。だから、ラジオを聴いた人はゲームをやったときにかなり馴染みがあって、愛着がわくと思います。

——コマチの性格は？

豊嶋　お姉さんがコユキで、私の名前が豊嶋真千子というんで、そこからコマチなんですけど、コマチも女忍者ということで結構キツめのしっかりした性格なんですけど、お姉さんほど〝できる〟タイプではないんです。お姉さんは優秀だけど、妹はまだ見習い中という感じです。

——普段はどういうゲームをやるんですか？

豊嶋　RPGとかアドベンチャーが好

豊嶋真智子さん（とよしままちこ）

TBSラジオの深夜番組「TVゲームラジオンズ」でアシスタントを務める豊嶋さん。ゲームでは「スーパーリアル麻雀PⅢ」にも出演しているぞ。

DARK SAVIOR SOUND FACTORY SERIES

「ダークセイバー」に関連したCDが3タイトル、ビクターエンタテインメントよりリリース予定。すべてをそろえるとテレホンカードが抽選で500名に当たるプレゼントにも応募できるそうだぞ。

8月21日発売

第1弾はサウンドシネマ。パラレルⅢのシナリオを多数の声優さんが演じるぞ。ゲームをやる前の予習に。

9月4日発売

第2弾はオリジナルサウンドトラック。近藤洋史さん作曲の数々の名曲を収録した必聴盤だ。

9月21日発売

第3弾はエンディングの5曲とアン・ルイスさんの曲、ゲーム未収録曲を1曲収録。コユキとコマチが目印だ。

words ：Tosio Terada
music ：Hirosi Kondo
arrange：Akihiko Matsumoto

ふざけすぎた夜が明けて　眠れぬままに
サヨナラのかわりだけ抱くなら
愛が欲しいなんて愚痴は聞きたくないわ
錆びついた言葉なんていらない
くだけて消えた夢を拾い集めても
記憶のかけらは微笑みはしない

★Dont you hold me with tenderness
心だけ自由になるよ
燃え尽きてゆく躰だけ通り過ぎてく
このままこの恋　眠らせて
綺麗に生まれ変われる　女だから

忘れられないけど二度と想い出さない
最後の約束を交わして
薔薇の名前のように　心騙せはしない
見え透いた優しさで逃げるなら
乾いたことばで胸を突き刺してあげる
愛した時間は砂に還すわ

Dont you hold me with tenderness
幻は捨ててゆくのよ
燃え尽きてゆく躰だけ感じててよ
このままこの恋　終われれば
二度と迷いはしない　女だから

爪の先まであなたを忘れるのよ
火照りのなかで　目覚める前に
（★repeat）

謎解きプレゼントクイズのお知らせ

左の歌詞のある部分が、ゲーム中のあるイベントの重要なキーワードになっている。そこで、謎解きクイズを開催!!　どの部分がキーワードになっているのかを当てよう。ゲームをプレイしないとさっぱりわからないと思うけど選択式なのでカンで挑戦しよう。選択肢は①記憶のかけら②薔薇の名前③胸を突き刺して④燃え尽きてゆく躰

この中から2つを選んでハガキに書き、サタマガ編集部「ダークセイバー　謎は全て解けた」係まで。住所・氏名・電話番号・欲しい賞品の番号も忘れずにね。賞品は、1「ダークセイバー」3名、2「セガマルチコントローラー」3名、3コユキ&コマチイラスト（オリジナル）3名、4コユキ&コマチイラスト（複製）10名、5.ゲームに使われる曲の譜面12名。すべて声優さんなどのサイン入りだ。締切は8月23日だぞ。

これが製品版のジャケットだ。これにサインを入れて。

「ダークセイバー」も対応しているマルコン。視点移動もラクラク。

エンディングは歌入り!

きです。
――「ダークセイバー」はアクションの要素が濃いですが、どうですか？
豊嶋　アクションは慣れてないのもあって、かなりきついですね。私がクライマックスに行ってプレイした時も、寛さんが後ろで「あ～イライラする」って(笑)。

奇しくも似たような服装のお2人。本物の姉妹だと言われたらダマされそう!?

――パラレルシナリオの感想は？
豊嶋　前にできなかったことができたりとか、そういう部分がすごく面白いですね。しかも、1つのシナリオの中でも行動によって全然違うということなんで、早くそれをやってみたいです。
――最後にメッセージを。
豊嶋　コマチに会ったり、コマチのいろんな表情を見れる出来事が、かなり限られた状況の中だけなので、ぜひその中でコマチに会ってください。そしてエンディングの曲も聴いてください。

コユキ役 麻生かほ里さんにも聞いたぞ

パラレルⅠ～Ⅲのエンディングを歌う麻生さんにも聞いてみた。

――最近のご活動は？。
麻生　今は帝国劇場で「屋根の上のバイオリン弾き」という西田敏之さん主演のミュージカルに出演しています。
――最初に、ゲームのお話がきたと時にどんな印象を持たれましたか？
麻生　正直言って、ゲームってすごく興味はあったんですけど何か入りにくい気がしてたので、そういう意味では不安はあったんですけど、でもお話をいただいたときはすごく嬉しくて、とにかくがんばろうという感じです。

麻生かほ里さん（あそうかおり）

数々のミュージカル、アニメ映画「アラジン（日本語版）」のジャスミン役などに出演。10月から青山劇場でミュージカル「エニシング・コース」にも出演。

――「ダークセイバー」のラジオドラマはどうでしたか？
麻生　台本をもらったのが本番2時間前で、しかもその時、舞台のリハーサル中。どうしよう、読まなきゃいけないんだけどと思って。本番直前で初めて読んだ行とかあったんですよ(笑)。
――『ナースエンジェルりりかSOS』のりりか役をやられたそうですが。
麻生　いったい誰なんだろうこの人は、と言われています(笑)。舞台の好きな人は私のことを知ってるけど、アニメが好きな方ってあまり舞台を見られたりとかしないから。
――アフレコと舞台の違いは？
麻生　アニメの場合、絵とか口とかに合わせるというのことにすごく戸惑いがありました。それと、舞台と違ってその場で反応が返ってこないので、そういう意味でアフレコのほうが難しいということがたくさんありますね。

お待たせ！　いよいよPⅡの序盤を大公開!!

前回、２本目のシナリオ（以下ＰⅡ）の冒頭部分を紹介したたけどどうだったかな？　１本目のシナリオ（以下ＰⅠ）とはまるで違う展開に少なからず驚いたことと思う。今回はＰⅡの続きをドッカ〜ンと紹介していこう。

弟のルークを助けるため、夢（ＰⅠでの冒険）を頼りに〝ウーダノート〟を探すことになり、ジェイラーズ島に向かうリュー。ふと、海上に目をやると島に向かう一隻の潜水艇を発見。同じ頃、島の内部でも何かが動き始めていた。

海上をジェイラーズ島に向け、一直線に進むコユキの潜水艇。島にはいったい何が？

ジェイラーズ島 リュー・ヤー到着前

武器の売人を待つテロリストのアドゥー。かなり遅れて売人が登場。

持参のビラニウムと武器との交換に成功。ビラニウムとはこの島特有の貴重な鉱石。

これがリューが海上で発見したコユキの乗る潜水艇だ。コユキが何の目的で島に向かうかは謎。

ＰⅠでは

ビラニウムはビランのパワーの源となるため、それを持っていたアドゥーはいきなりビランに襲われ、乗り移られてしまう。

ＰⅡでは最初にリューがビランを倒しているから、アドゥーが襲われずにすむ。

ジェイラーズ島に上陸。聞き込み開始だ！

島に上陸したリューを出迎えたのは、クルトリーゲン所長だった。ウーダノートについて聞くと何かを知ってるようだが言葉を濁らせる。まずは弟を医務室に預け、ジェイシティで聞き込みをすることに。ある酒場で話を聞いていると所長が再び現れ、脱走したテロリストの囚人（アドゥー）を捕まえてほしいと依頼される。捕まえればウーダノートのことを教えてくれるという。ここは依頼を受けてアドゥーを探すしかなさそうだ。

いざ上陸。苦しんでいる弟のためにも一刻も早くウーダノートを探さなくては。

所長直々のお出迎え。歓迎のふりをしているけど、内心はどう思っているのやら。

ウーダノートの情報を知っているのに、ただでは教えてくれない。弱みにつけ込むとは許せん。

お見舞いのついでにテーブルの上の忘れ物の（？）シガレッツを遠慮なくいただこう。

監獄の所長と言うより、一国の王のようなふるまいする彼。

ＰⅠでは

リューがバーの中にいると、外にビランの反応を感じる。外に出てみるとアドゥーの姿をしたビランが監獄に乗り込もうとしていた。リューも後を追うことに。

看守はアドゥーがビランだとは信じようともせず、リューを中に入れてくれない。

アドゥーを追ってラマゾン河へ。しかし……

所長の依頼を聞き、アドゥーが逃げたというラマゾン河へきたリュー。しかし、そのラマゾン河は罠がたくさん仕掛けられていたり、脱走を試みる囚人達を捕まえる役目のモンスターがいたりと、なかなか先へ進めない。なんとかアドゥーに追いつくと、アドゥーはリューが所長にダマされていると言う。リューは話がよくつかめないままアドゥーと戦闘、リューが勝つとアドゥーは所長の陰謀を詳しく話すからJLOにこいと言う。リューはどちらを信じるべきか、話を聞くためJLOに向かう。

アドゥーの武器は口から吹く炎と長いしっぽだ。

アドゥー

所長の陰謀

クルトリーゲンにここまでさせるウーダノートとはいったい?

しかし、この時点ではリューは所長の陰謀を知る由もなく、ただ依頼をこなす。

同じ頃、クルトリーゲンと側近のドックルは、ラマゾン河に強力なモンスターを放ち、罠のレベルを上げたという会話をしていた。つまりリューを事故に見せかけて殺そうしている。最初からウーダノートのことを話す気などなかったのだ。まんまと利用されたわけだ。

アドゥーと戦闘に

やっとの思いでアドゥーに追いつく。弟のためにも倒さなくては。

ダマされてると言われても、するわけにはいかない。

信用アドゥーは火を吹いて攻撃してくるぞ。

所長について詳しい話を聞くため、アドゥーの親分がいるJLOへ。

ダマされてるという言葉が気になり、とどめをささなかったリュー。

JOLに向かえ!

JLOに到着。クルトリーゲン所長の悪事を暴け!

レベルの上がった罠をくぐりぬけ、なんとかJLOまでたどり着くと、JLO幹部のリゴアテにクルトリーゲンの陰謀について聞かされる。リューがいまいち信用できずにいると、デクスキャリバー城に乗り込めばすべてがわかると言い、帰ってくればウーダノートの情報を教えてくれるという。

なんとなく利用されたような気分だが、弟のため、真実を知るためにデクスキャリバー城に向かう。

そのころ……

研究所ではこの緑色の液体から怪物を作り出す実験をしていて、クルトリーゲンは囚人で人体実験をするつもりらしい。

このへんマップはP1と変わらないので、ここまで来た人には楽なハズ。

男気があり、部下思い。彼を怒らせたらただではすまないだろう。

リゴアテ

リゴアテは嘘をつくようには見えない。自分の目で確かめるのが一番早いな。

リゴアテの話によるとクルトリーゲンは囚人を皆殺しにするつもりだという。

またしても妖しげな会話をする2人。どうやらリゴアテの話は本当のよう。

デクスキャリバー城の屋根裏でリューが見たものは？

デクスキャリバー城の屋根裏まで登ってみると、アドゥーが先に来て待っていた。アドゥーに案内されて奥へ進む途中、どこからか忍び込んだ女忍者（コユキ）に会うが、リュー達に気づくと素早く姿をくらませてしまう。さらに奥に進むと研究室の上に出て、モンスターを作り出す実験材料の、妖しげな緑色の液体を目撃する。これはもう、クルトリーゲンが陰謀を企てているという動かぬ証拠。ここでリューはやっと確信することができた。

さっさとJLOに戻り、リゴアテにウーダノートの情報を聞こうとするが、突然、罠が作動してリューとアドゥーは研究室に落とされてしまう。もっと早く気づいていればこんなことには……。

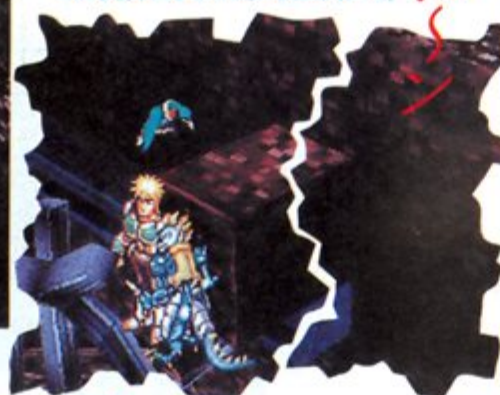
アドゥーが近道へ案内してくれた。ラッキー。

「いいケツしてる」などと緊張感のないことを言うアドゥー。

PⅠで苦労した場所。またここを進むのかと思ったら……。

アドゥーの後を追って、この階段を上ろう。

クルトリーゲンとドックルが会話していた場所の真上にあたる。わかるかな？

突然岩が飛び出して足場から落とされる。こんな液体に落ちたら命の保証はないぞ。

PⅠでは

PⅠではアドゥーの救出のためにこの屋根裏に来たのだが、そこで液体に落ちそうになっているコユキを発見する。PⅡではリューとアドゥーが罠にかかったが、PⅠではその罠にコユキがかかっていたわけだ。

アドゥーがいないので近道は通れない。

リューは助けようとするが、結局落ちてしまうことに。

ジャクに助けられたリュー。だがアドゥーは……

実験材料の液体に落ちそうになるリューとアドゥー。リューはなんとかジャクに助けられ、無事だった。しかしジャクはアドゥーまでも助けることはできず、液体の中に落ちてしまう。アドゥーは意識を失っているようで、自力で液体から出てくることができない。アドゥーを助ける方法を聞こうと、そばにいる研究員達に話しかけてみても、彼らは気が狂っているようでブツブツとわけのわからないことをつぶやくだけでまるで会話にならない。なす術もなく研究所をウロウロしていると、他の研究員と同じように気が狂ったドックルが突然襲いかかってくる。今はそれどころじゃないというのに、回避もできず戦闘になってしまう。

浮かびも沈みもしないアドゥー。なんとかして助け出さねば。

この研究所はかなり設備が整っているようす。う〜ん、妖しい。

アドゥーが落ちた液体が異常な反応を示し始めた。アドゥーは無事か？

ドックルと戦闘に

ドックルはその弱そうな体格とはうらはらに、実はかなり強い。パワーもさることながら、時々投げてくる薬品入りのフラスコがクセモノ。さらに必殺技の召還魔法で炎の精霊を召還し、リューを火だるまにしようとしてくるぞ。恐るべし！

顔のアップはかなりコワイ。驚いたくないんだけど…

頭がすごくよくて、力も強いとは。でも、あまりうらやましくない。

あまり離れているとフラスコを投げてくる。注意しよう。

拷問室に連行されてしまったリュー。そこで大事件が！

他の手がかりを探そうと研究室から出たとたん、３人の看守達によって拷問室へと連行されてしまう。拷問室から看守達が出ていったあと、突然大きな揺れとともに壁がくずれ、向こう側から大きな怪物が現れる。怪物はあたりを見回すと、すぐに戻っていってしまった。呆然としているリューに、ジャクは怪物とアドゥーの反応が同じだと告げる。あの液体がアドゥーを怪物にしてしまったのか？

何やらただではすまされそうにない雰囲気。

律儀な返事のリュー。違うと言えばいいのに。

拷問室というより処刑室か？　お墓が立っている拷問室なんてイヤ。

壁を壊して現れた怪物化したアドゥー。意識はあるのか？　元に戻す方法はあるのか？

拷問されていたコユキを発見！　助け出せ!!

拷問室を見回すと、拷問用の電気イスにロックされているコユキを発見する。その直後警報が鳴り、この場にいるのは危険と判断したリューは、コユキを助けようとする。しかし、イスのロックは簡単には外せそうもなく、助けるとすれば、イスごとコユキをかついで外まで運ぶしかないようだ。　助けるか見殺しにするかはプレイヤーしだい。選択によって後の展開が変わるから良く考えよう。

ここはやっぱり助けるしかないよね。

モタモタしてると針に刺さってしまうぞ。

Pーの時のアドゥーのようにブン投げよう。

なぜかコユキとは前にも会ったような気が。

コユキをかついだまま、３匹のブタとバトルだ。

このあともまだまだ冒険は続く……

ここまで一気に紹介してきたけど、実は省略している部分もかなり多い。そのへんは自分でプレイしてするときを楽しみにしていよう。

このあとの展開は、デクスキャリバー城でコユキを助けたか助けていないかで大きく変わってくる。だいたいの人は助ける方を選択すると思うので、ここではその場合の展開をちょっとだけ紹介しよう。でも、助けなかった場合の展開も非常に面白いので、一度は試してみるといいだろう。

リューはウーダノートを求めて、クルトリーゲンの家に潜入することになる。そしてウーダノートを発見するが帰り道は……。

クルトリーゲン所長の家

ずいぶん広い部屋だ。美術品もたくさんある。

その中に混ざって所長の胸像が、かなり悪趣味だ。

金庫室のようだ。ここにウーダノートが？

ウーダノート発見！

ついに発見。これで弟を救うことができる。早く戻ろう。

帰り道では様々な罠がリューを待ち受けているぞ。

サイバードール

シナリオ２までの全武器紹介!!

完成度100%

メーカーから一言

サイバーな皆さん、大変長らくお待たせしました。セガサターン初のサイバーパンクRPG「サイバードール」。ついに、ついに発売です。初回版には原画集がついて6,800円！抽選でサイバーTシャツももらえます。さあ、君もデバッガーに入隊しよう。

●アイマックス●8月3日発売●6,800円●RPG
●18歳以上推奨

これでまだほんの一部だ!!

いよいよ発売される、サイバーパンクRPG「サイバードール」。

今回は、シナリオ１～２で登場する武器を完全紹介する。これさえあれば、マガジンの補給も武器選択も迷わないはず。この中から自分の好きな武器を選んでいこう。

どの距離でどの武器を使うか、最初は悩む。でもこれで安心！

ショップリストの見方

武器リストの上部には攻撃範囲マーク、名称、使用カートリッジの順で表記してある。攻撃回数は武器によってさまざまだが、同じ距離で同じ攻撃範囲の武器でも攻撃回数が違うので注意。攻撃回数が多いほど、ミスした場合のフォローができることを念頭に入れよう。

・ D8E－2048 B

デザートイーグルの改造型。最初に持っている一点集中近距離武器。攻撃回数は２回。近距離でパーツを入手するには、絶対必要である。

● SPAS－12カスタム B

強力なショットガン。攻撃回数は１回だが、１発で相当の威力がある。序盤で少し強い敵を相手にした場合、これを最初に使用しよう。

・ CSTM－ステアー A

中距離で一点集中攻撃を行うステアーのカスタムアップモデル。距離選択できる場合は、中間距離でこれを使用し、先制攻撃を仕掛けよう。

シナリオ１のショップにある武器

シナリオ１の最初にあるショップには、近・中・遠距離、３つの攻撃範囲の違う武器が一通りラインナップされている。ベストチョイスとしては近（・○）中（・○）遠（●）の５つの兵器がベストだ。

・ SIG／SAUER294 B

一点集中攻撃型ピストル。最初に持っているデザートイーグルより、若干威力があるが、基本的性能に変化はない。デザートイーグルの威力に不満を感じたなら買い換えてもいいだろう。一点集中近距離武器は絶対必要なので、必ず装備。

○ ヒートストーム C

近距離用ポンプモーター式の火炎放射機。ボディの３箇所を攻撃するのでこれもパーツ入手の際に使える兵器である。攻撃回数は１回で、一見頼りないが、これと右のマックスどちらか１つを装備していれば、何かと重宝するはずである。

● MAX MODEL70 A

近距離で使用する、全体攻撃Wバレルショットガン。攻撃回数は２回で、それだけ威力もある。邪魔な敵には、これを使用して効率化を図ろう。ヒートストームと違い全体攻撃なので、弱いパーツがあれば、これ１発で完全に破壊することが可能。

・ FA－MAS.HG B

中距離で使用する、一点集中攻撃武器。中距離から狙う場合に最も信頼できる武器で、攻撃後に敵が接近してから、倒しやすくなる。しかし、中距離で集中攻撃してもメリットが少ないので、使う場面というのは比較的少ない、悲運の武器だ。

○ CURIOSITY GUN A

中距離から、敵の３箇所のパーツを攻撃する武器。攻撃回数は４回で、ダメージにバラつきがあるのが難点。

● ガトリングシューター A

序盤の中距離武器の中で最大の威力を持つチェーンガン。超連続攻撃が、敵全パーツを襲う。最も使える武器。

・ エレクトリガー A

遠距離から一点集中攻撃を行う光学武器。これで先制し、中距離でガトリングを使用すれば、接近せず倒せる。

○ DESTROYD－BUZ A

遠距離で敵の３箇所のパーツを攻撃する対アーマードスーツ用武器。攻撃回数は１回だが、威力は信頼が持てる。

● BIG ONE C

遠距離から強力な全体攻撃を行うマクロジップ弾射出機。しかし、デストロイドと同様、重いのが難点である。

ショップ以外でも強力な武器が入手できるぞ!!

ショップ以外でも、敵を倒した時やストーリーの展開で入手できる武器がある。ここでは、それらを集めて紹介していこう。これらは、ショップで入手する武器よりも強力な場合が多く、入手できればかなり進行が楽になる。主として、敵から入手することが多いので、同じ武器を入手した場合は本部に転送だ。

H&K MPS-K9 C

中距離から3箇所を攻撃するサイボーグ用MP5。攻撃回数は10回で、シナリオ3でも登場する強力な兵器だ。

ベレッタ157RR B

シナリオ2で、シャングを飲まされた後に武器を何も持っていないと、その後女性からもらえる小型の近距離用ピストル。1発の威力は弱いのだが、攻撃回数は5回と比較的多い。1発攻撃のヘルホークと使い分けると有効だろう。

DESTRUGTER B

ブラックスクリューよりも強力な連続攻撃を行う、中距離用チェーンガン。シナリオ2の後半で非常に使える武器。

DEATH SEED B

遠距離用の、アーミー制式ロケットランチャー。これも、シナリオ2の後半で入手できる強力な武器である。

NEOイングラムSP A

中距離で使用する、ネオイングラムのスペシャル版。シナリオ2の最後に入手でき、シナリオ3でも通用する。

シナリオ2のショップにある武器

シナリオ2のショップも、基本的なラインナップはシナリオ1と変わりない。ここでぜひ欲しいのがM1030D.Cと、ブラックスクリュー。これがあれば、序盤からかなり楽な戦闘ができるだろう。

HELL HAWK A

一点集中近距離攻撃武器。攻撃回数は1回だが、絶大な威力を持つ。シナリオ2で集中攻撃ができるのは、これと途中で入手するベレッタだけ。頭を狙う場合に使えるので、どちらかを装備していれば問題ないだろう。状況に応じて使い分けろ。

HOT-PASSION A

近距離用のハイバーン型ファイヤーシューター。攻撃回数は1回だが、シナリオ1のヒートストームの強力版と考えればいいだろう。しかし、カートリッジは種類が違うので、買い換えなければいけない。攻撃グラフィックが派手で見栄えする。

M1030D.C C

近距離で使用するショットガン。攻撃回数は3回で、非常に強力。近距離攻撃は、この武器とヘルホークさえあればほとんど対応ができるだろう。カートリッジがほかの武器と違うので、補充を欠かさないようにしておくことが重要だ。

WA2010 C

中距離用の、一点集中武器。攻撃回数は3回で、威力もある。だが、これを使うなら、ブラックスクリューだ。

NEO-イングラム B

中距離で使用する、対サイボーグ用イングラム。攻撃回数は5回で、それだけ攻撃にバラつきが目立ってしまう。

BLACK SCREW C

中距離用の全体攻撃チェーンガン。シナリオ2に入ったら、すかさず買っておくと非常に使える有能武器だ。

DOOM-D1991 B

遠距離からアルゴンガスを照射する光学武器。攻撃回数は1回だが、威力は信頼が持てる。重さもそれほどない。

スエヨシ2シキ A

遠距離用の、無反動砲。攻撃回数は1回だが、デストロイドと同様のカートリッジで使用できる。

マインシューター C

遠距離用特殊スレイ弾射出機。攻撃回数は1回。強力なのだが、重量が問題だ。遠距離で弱らせるなら……。

ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま

完成度 90%

メーカーから一言

もうすぐ、あとも～すぐで開発終了です。そしたら、もっともっと細かく紹介ができますね。すると、この商品の魅力を120%お伝えできるわけです。次回の記事からはそれが可能ですからお楽しみに。アーケードで腕を磨きながら待っていてね。（宣伝・柘植）

●コナミ●9月27日発売●5,800円●対戦パズル
●2人対戦プレイあり●全年齢推奨

2つのモードには、ある秘密が？

なんて言うほど実は大げさなものじゃないけど、1P、2Pモードの特徴ってヤツを見てちょーだい。

1人プレイモード

1人プレイモードはアーケード版と同じく、全11人のキャラクターからいずれかを選び、数人の相手（人数はレベルで異なる）とぱずるだまで対戦するというもの。最終目的地はもちろん伝説の樹の下。ここでどんな結末を迎えるかはプレイヤーの腕にかかっている。なお、練習モードと告白モードは、対決デモの追加音声はあるが基本はアーケード版と同じ。しかし、最も難しい根性モードのみエンディングに新たなビジュアルが追加されているぞ／

クリア後は、データのセーブで新ビジュアルがいつでも見られる！

コンシューマ版「ぱずるだま」は、さらにおまけとして、エンディングのビジュアルがいつでも鑑賞できるオプションがついている。例えば、1人プレイで根性モードをクリアし、ビジュアルを見た後にセーブすると、そのキャラクターのグラフィックが好きな時に見られるというぐあいだ。これはかなりやりがいがあるぞ。

これが思い出モードの画面。データは藤崎詩織でクリアしたものだ。全員揃えられたら偉い／

2人対戦モード

こちらは人間どうしの対戦モード。やはりアーケード版と同じだが、こうげきだまパターンが1種類追加されている（1Pモードにもあり）。ちなみに背景のゲームセンターは、対戦モード専用だったりする。

ところで「ロボ作モード」って何？

対戦モードには「ロボ作モード」というものがあるが、そもそもこの名称の由来はアーケード版の元祖「対戦ぱずるだま」にある。かの作品に登場したロボ作は、こうげきだまが「同一カラーのこだまを下からせり上げる」という、対戦相手にとっては簡単に超連鎖で返せる弱いヤツだったのだ。早い話が「ロボ作モード」とは、どのキャラクターを選んでもこのこうげきだまパターンになり、熱い超連鎖合戦が楽しめるモードなのである（写真はプレイステーション版「ツインビー対戦ぱずるだま」のロボ作）。

ゲーム自体の楽しさにも匹敵するツボにハマったリアクション！

アタック時の動きもナイスですが、たくさん降らされた時の困った表情もなかなか。

しつこいようですが、「ぱずるだま」シリーズのゲーム部分以外の魅力と言えば、なんといっても「キャラクターのリアクション」ですネ。連鎖を重ねるごとに、元気ハツラツ（なんかズレているコもいるけど）なポーズ＆かけ声で楽しませてくれるわけですが、通常は手前のたまが邪魔でせっかくのグラフィックが見られません。そこで今回は特別に、たまなしバージョンでお見せしちゃいましょう。

本編の「爆弾破裂後の怒り表情」にも匹敵する藤崎さんのブンスカ状態。

「ふふふふふ」

紐緒 結奈

本編での活躍ぶり(?)に負けず劣らず、ぱずるだま編でも1人で異彩を放つ存在。他の女の子と明らかに系が違うリアクションは、まさに「攻撃」そのもの。

どこから電源をひいてきているのか、電極でバチバチ威嚇。これでもまだ序盤とは……。

2～3連鎖

4～5連鎖

だんだん言動が過激になっていく紐緒さん。ああっ、頼むからヤケを起こさないでくれ～。

とうとうあの世界征服ロボがお出ましに！ あの～、これって「ぱずるだま」ですよね？

6連鎖以上

「がんばるぜ」

清川 望

1人プレイモードでは、背景が海の場面で登場して水しぶきをかけてくる清川さん。対戦モードのゲームセンターでもおかまいなしに水をかけます。

2～3連鎖

最初は小手調べ。海で遊んでいる時のように、おふざけ程度の小さな水しぶきをかけてくる。

4～5連鎖

しだいに視界を覆うほどの大きなしぶきに。対戦相手はかなり水を飲まされていそうだ。

6連鎖以上

「いい汗かいたね」
「いっけぇー」

とどめは両手でバシャッ。ちなみに6連鎖以上で終了すると、タオルで髪を拭くしぐさも見られる。

「超がんばるからね」

朝日奈 夕子

言っていることとやっていることがさりげなく食い違っているのが楽しいリアクション。それでも嫌味にならないのは彼女の人徳か？

2～3連鎖

体当りで相手側の邪魔をしているのか？ 擬音がツインビー風のフォントなのが通っぽい。

ワザとじゃないと言いつつ、その直後にこの切り返し。体全体を使ってダメージを与えてますな。

4～5連鎖

6連鎖以上

ついに出ました。朝日奈さんお約束の「超」コトバ。背景には星まで輝かしちゃってもう。

「根性でがんばりましょう」

虹野 沙希

虹野さんは得意の応援と料理でのダブルアタック！ 本編でのお弁当イベントをモチーフにしたグラフィックがなんともマニアックだ。

何が「ヤッホー」なのかという疑問はさておいて、ご満悦の様子である。そして……。

2～3連鎖

4～5連鎖

ひょっこりと懐から水筒が出てきました。この唐突さはちょっとしたマジックですな。

最後に手作りのお弁当でアタック（と言っていいのだろうか？）。ごちそうさまでした。

6連鎖以上

「あら、私なの？」

鏡 魅羅

ぱずるだま対戦でも基本姿勢である女王様的性格を発揮しまくりの鏡様（さん付けではない）。相手に屈辱を与えたい時にはうってつけのキャラクターかも。

2～3連鎖だとこうげきだまも少ないので、リアクションも挨拶程度。さらに進むと……。

2～3連鎖

4～5連鎖

ポーズと言葉が徐々に高飛車になっていく。しかし鏡様の真骨頂はまだこんなものではない。

最高に極まった状態がコレ。謎のきらめきオーラをまといつつ、甲高い笑いがこだまする。

6連鎖以上

「オーケーいいわよ」

片桐 彩子

片桐さんのリアクションは美術関係かと思いきや、趣味の域を超えているともっぱらの噂のカラオケでした。美声を聞かせて相手を惑わすとか？

2～3連鎖

とりあえず軽いハミングから入ります。持っているのは黄金のカラオケマイクだろうか。

さあ、次第に興が乗ってまいりました／　今宵もワンマンショーでつっ走ってください。

4～5連鎖

6連鎖以上

音符も咲き乱れ、歌もいよいよ佳境に？　もはや誰にも彼女を止めることはできない。

「あ、はずかし…」

美樹原 愛

愛犬のムク（♂か？）といっしょに登場の美樹原さん。本人よりもムクのほうが闘争心むきだしで、どっちがメインなのかわからないぞ。

2～3連鎖

こうげきだまを送っていながらも、ひたすら低姿勢なリアクション。でもムクの目は怖いよ。

突如暴れ始めたムクを押さえ付ける美樹原さん。しかしその手を離れてしまい……。

4～5連鎖

6連鎖以上

口蓋を見せんばかりに吠えまくるムク。イヤになるくらい描きこまれたグラフィックがなんとも。

「よろしくお願い致します」

古式 ゆかり

ある意味、最も緊張感のないボーッとしたリアクションの古式さん。連鎖を重ねるほどに、力が抜けていくグラフィックを見せてくれるぞ。

まずはいつもと変わらぬおっとりした雰囲気でご挨拶。果てしなくすれ違う感じは気のせいです。

2～3連鎖

4～5連鎖

ここにいたっても礼儀正しい古式さん。ところで背景に飛んでいるトリはいったい何？

どこから降ってくるのか巨大な埴輪が／　超連鎖すると笑えるくらい連続して降ってくるぞ。

6連鎖以上

アーケードで超人気のアクションパズル再び登場！

マジカルドロップ2

メーカーから一言

アーケード版でも多大な評価を得た「マジカルドロップ2」が様々な付加機能をつけてサターンに登場します。簡単なルールで熱い対戦を楽しめるアクションパズル。お父ちゃんからお坊っちゃままで、合言葉は〝マジドロ2〟だ!!

●セガ●8月発売予定●5,800円●PUZ(打上げパズル)
●2人対戦可能●全年齢推奨

遊び方は色々、各モードを紹介だ！

よくある落ちモノパズルゲームとは違う新しいアクションパズルのジャンルを作った「マジカルドロップ」。今回の2では好評だったアーケードのキャラクターをそのまま移植。サターンのオリジナルモードもふんだんに盛り込まれているぞ。モードは4種類。メインとなる「ストーリーモード」、ワイド画面のステージでひたすらドロップを消す「ひたすらモード」、詰めパズルの「ひらめきモード」、2人対戦専用の「対戦モード」がある。もちろん家庭用ならではのオプション機能も豊富。特に対戦モードはハンディキャップから攻撃ブロックの段数まで変更することができるので、友達同士の対戦もよりいっそう楽しくなるね。今回は3つのモードの簡単な説明とキャラクターの紹介だ。

2P対戦モード

対戦モードの豊富なメニューの中にはキャラの攻撃ブロックを変える能力の組み替えがある。これで同じキャラでも違う能力の対戦ができるぞ。

ひたすらモード

ワイド画面のステージでひたすら消していく。難易度選択や段位認定もあるぞ。

段位認定では最大連鎖数やアドバイスなども表示される。

他にもある楽しいモード

今回画面を紹介できなかった「ひらめきモード」はスピード抜きの頭脳勝負。

アーケードを選ぶかスペシャルを選ぶかでモードの内容が変化。

ストーリーモード

前半に登場する4人を紹介！

ストーリーモードは10人の中から自キャラを選択しCPUに順に挑戦していく。カワイイ会話シーンが見物。ノーコンテニューでクリアすると……。

脳天気なハナタレ君
フール

楽天家でのんびりとした性格。何があっても幸せそうに見える不思議なキャラ。

キャピキャピの歌姫
スター

ブリッコで歌が好きなスター。キャピキャピで今風の女の子だ。

◀それぞれ個性のあるセリフが見物。デビルは3人目の小ボスで登場だ。

▼ただっ子でイタズラ好きだがどこか憎めないカワイサを持ったキャラクターだ。

イタズラ好きの小悪魔
デビル
ボス

自称ヒーローの熱血漢
チャリオット

行動力と野望のパワーあふれる戦士。熱血漢で自分がヒーローだと思っている。

タカビーな聖職者
ハイプリエステス

真面目でお高い性格の聖職者。読書が大好きな大変な勉強家なのだ。

捜査をよりオモシロクする新システムが加わった！

通算5作目という長い歴史を持つ神宮寺シリーズ。主人公神宮寺三郎が殺人事件を捜査するアドベンチャーだ。今回の「未完のルポ」は各地で撮影した実写映像を使ったビジュアルなど臨場感あふれるゲームに仕上がっている。ゲーム進行はコマンドを選択しシナリオを進めていく、もっともオーソドックスなもの。シナリオも今までの流れで新しいストーリーを展開させている。

池上……か？
俺の知り合いに
池上なんて奴がいただろうか？

ゲーム画面では会話の相手などの他にアイテムや持ち物なども表示される。

捜査の途中でイベントが起こるとムービーシーンが入る。苦悩する神宮寺と熊野警部。捜査が行き詰まったような雰囲気だ。

尾行システムとは……

斜めに見下ろした視点でプレイヤーや車を操作し犯人の追跡や聞き込み調査を行うシステムだ。

病院の資料室で調べているのはやはりカルテなどの重要な書類か？　車の尾行シーンなども緊張のシーンになりそうだ。

駅のロッカー。この中に犯人を指す手がかりがあるのか？

この男は一体!?

神宮寺の頼もしき仲間達

神宮寺の仲間達ここで紹介する。今までのシリーズをプレイしたことがある人にはお馴染みの顔ぶれだろう。特に新システム追加で注目しておきたいキャラを神宮寺と合わせて人柄などを紹介しよう。

プレイヤーチェンジシステムが新しい

ストーリーの要所要所で操作するキャラクターを変えることができるシステム。キャラクターを変えることでストーリーを別の視点から見ることができるのだ。

神宮寺の助手 御苑洋子
留学中、神宮寺と出会う。英語の他3カ国語を使いこなす才女。帰国後、再開した神宮寺の秘書になる。

ベテラン刑事 熊野参造
淀橋署のベテラン刑事。30年間捜査一課にいた大ベテラン。定年を控えているためデスクワークが多いのが悩み。

フリーライター 与野恭介
正義感の強いフリーライター。今回の事件の被害者と直接関わり、未完であるルポを完成させる決意をした。

直前 発売
CHECK POINTS

完成度 100%

メーカーからひと言

神秘満載、美女いっぱいのこのゲーム。開発スタッフの多くは現在、新キャラのイシエル嬢に燃え燃え状態です。あーっ、この色っぽい声がたまらないっス！　お姉様ー!!　って訳でまたまた新しいエルハの世界が広がりました(笑)。7月26日発売のアレもよろしくね。

●パイオニアＬＤＣ●８月９日発売予定●6,900円
●アドベンチャー●１人プレイのみ●全年齢推奨

「エルハ」な世界を“とことん”味わうために

HOW TO PLAY

普通にプレイするだけではもったいない！

これが「エルハ」流楽しみ方だ

せっかくのマルチシナリオなんだから、いろいろ試してみなきゃ損というもの。共に行動するパートナーもじっくり選んでこの世界を散策しよう。同じような場面でもキャラクターが変わればまた違う反応が見れて面白いぞ。何回も繰り返し遊べ！

基礎知識　はじめての人でも安心

一からよくわかる「エルハザード」

主人公・水原誠はちょっと科学が好きな普通の高校生。学校帰りに見つけた妙な物体から異世界につながる通信機のようなものを作ってしまい、ひょんなことからその世界を救うことに。そこはバグロムという昆虫人種とルーン・ヴェーナス王女を中心とする同盟国軍が互いに覇を争いせめぎあっている世界、エルハザードであった。時を同じくして担任の藤沢先生、幼なじみの菜々美もまた、この世界へと飛ばされていた。それどころか何かと誠をライバル視する生徒会長の陣内は、なんとバグロムと手を組んで登場し、エルハザード支配をもくろむ。笑いあり、美女あり、冒険あり。神秘の世界での伝説が今、はじまる！

CHECK 1 CHARACTERS

個性の光るキャラクター達が見せる多彩な表情

気丈な菜々美が…

誠と再会したシーンでは、あの気丈な菜々美が泣きじゃくる場面も。普段はめったに出さないような表情が味わえるのもポイント高し。

イシエルさんの誘惑!?

いつもどこか秘密めいた言動が多いイシエルさんを問いつめてみたところ、このような意外な回答が。からかわれているだけなのか、それとも……？

頼りになる2人

でも酒がからむと…

こと酒に関してはてんで弱い藤沢先生。こうなるともはやテコでも動かない。これさえなければ……。

恋する乙女たち♡

歳が離れていたって“恋する気持ち”は誰でも同じ。自分に正直なミーズは藤沢先生に積極的にアタック。一方、ルーンの気持ちは？

異世界では超人的パワーを発揮する藤沢先生。そして炎の大神官シェーラ。この２人にかかればバグロムだろうが敵ではない！

アレーレって女好き!?

会う美女、美少女ことごとくこんな調子で「お姉ェさま～」と呼び、スキあらば親密な仲になろうとするアレーレ。いい趣味しています。

CHECK 2 EVENT 誰を連れているかで変わるマルチシナリオの妙

道中起こる様々な出会いや別れ。ゲーム内では2人までの同行者を連れて行くことができるが、それがゲーム展開を左右することも少なくない。その一例としてこんなシーンを挙げてみた。どれが"正解"ということはないので多くのシーンを楽しんでほしい。

陣内の卑劣な罠が！

「物を燃やすことが得意な大神官も、火の海になった村を消し止めることはできまい！」と降伏を迫る陣内。もしそのとき……。

水の大神官であるミーズがいないとき

誠の機転で…

素直に負けを認め、後に屈辱的な行為を行うという条件で3日の猶予を得た。このスキに水の神殿へ行ってミーズを連れてこよう！

3日以内にミーズを連れてこれなかった

GAMEOVERに…

【誠】む、村が、火の海や！？

あまりもたもたしていると、このような事態に！ ちなみにゲームオーバー時には適切なアドバイスが受けられるので参考にしよう。まあ、この場合、何が悪かったか、原因は明らかだけどね……。

ミーズが間にあった

もしミーズがいるならば…

こっちに水の大神官がいるとも知らずにデカい態度をとり続けた陣内に対しミーズとシェーラの怒りが爆発。「私達をコケにしてくれた礼は高くつくわよ!!」

ミーズの法術が炸裂！

哀れ陣内。これはケンカを売った相手が悪すぎた！ この後、彼らは、怒りに燃えるシェーラによる厳しい火責めに……。合掌。

またアイテム「水龍の涙」がある場合

水を操れるという「水龍の涙」があれば、話はまた違った展開に。バグロム兵のスキをついて池に放った指輪の力で陣内の作戦は文字どおり水の泡と化すのであった。

CHECK 3 KEY WORD 今後のストーリーに関わるいくつかのキーワード

世界を滅ぼす力を持つ「伝説の鬼神」をはじめとして、このエルハザードには数々の伝承や古代の遺物が残されている。ここでは実際に本編に関わってくるいくつかの事柄からうかがい知れる「エルハ」の世界観を少しでも感じとってもらえたら幸いである。

【古の力】とは？

高い文化レベルを誇っていた旧エルハザード文明の残した遺物。起動原理は不明。操作法については伝承などでわずかながら判明しているものも。「伝説の鬼神」もその1つ。

【神の目】について

古の力は全て神の目を動かすための原動力にすぎないとまで言われる次元兵器。世界を破滅させかねないほどの力を持つため、現在は封印されている同盟軍最強の切り札である。

【4人目の大神官】は？

各地を放浪し、人々の中で修行を行う地の神官。聖石の丘という聖地はあるものの、彼らが集うのは年に1度のみ。ルーンも知らぬ第4の大神官に本当に会えるのだろうか!?

第3の勢力【幻影族】

幻術を使って人心を惑わし、人々に不幸をもたらすと言われる青い肌を持つ種族。得意の幻術で堂々と王宮に潜入し、神の目の秘密を探っていた彼らの真の目的とはいったい？

NEWS 初回限定版は豪華BOX仕様だ！

うれしいお知らせ！ サターン版エルハザードの初回特典はナント、豪華特製パッケージに設定資料集（詳しいことはまだヒミツ）の「エルハザード秘密ブック」がついてお値段そのまま。その内容は買ってからのお楽しみ。8月9日はショップへと走れ！

通常パッケージ

に

秘密ブック

がついて

発売されるのだ!!

完成度 90%

メーカーから一言

夏といえば海！ 海といえば水着！ 水着といえば美少女!! 選りすぐりの女の子８人がアイドルの座をめぐって繰り広げる麻雀バトル。キミはマネージャーとなって彼女たちをアイドルの座につかせることができるか？ もちろん勝てばギャルの水着姿も♡

●SharRock●9月13日発売予定●5,800円
●２人打ち麻雀●18歳以上推奨

めざせアイドル★スター!!

夏色メモリーズ 麻雀編

アイドル目指して麻雀で勝負!!

夏にピッタリの美少女麻雀ゲームが登場するぞ。ストーリーはというと…… 大手テレビ局のスタジオに集まった8人の美少女。そこでは「キミがアイドル！」の最終決戦が幕を開けようとしていた。勝ち残れるのは１人だけ。そして勝負の行方は、芸能人にとって必要な「運」と頭のよさを試すための知的格闘技「麻雀」で決められるのだ(ババーン!!)。プレイヤーはお気に入りの美少女のマネージャーとなって、他の女の子たちとの麻雀勝負に勝たなければならない。勝って勝ちまくってアイドルスターの座を手に入れよう!!

7人の美少女と麻雀で勝負。アイドルの座はキミの雀力にかかっているぞ。

野本かおり ダンサー

1974年12月27日生まれ。特技はスノーボード。ラップが趣味だというかおりちゃんは、その音楽センスを生かしてダンサー姿での登場。将来はかぶりものもこなせるバラドルになりたいんだって。「自分なりに楽しんで対戦してね！ がんばれー！」。頑張っちゃお。

キラキラ 夏

五十嵐絵美 チアリーダー

1976年1月14日生まれ。一輪車に乗れるという絵美ちゃんは、自慢の運動神経を生かしてチアリーダー姿で登場。音楽鑑賞のほかに、ねんどと針金をいじるなんて変わった趣味もチャームポイントのヒトツかな。「負けないぞーうっ」とけなげに頑張ってます。

遠山かすみ 女子高生

1978年7月25日生まれ。特技がピアノ、趣味がお菓子作りという、とっても女の子らしいかすみちゃん。ほとんど現役そのまま、女子高生での登場だ。「恥ずかしかったけどがんばったのでかすみと遊んでネ！」。うう～んカワイイ。

イカサマ、アイテムなしの2人打ち麻雀

気になる麻雀ゲームのシステムはといえば、イカサマ、アイテムなしの正当派(?)2人打ち麻雀を採用。手軽に女の子たちとの対戦が楽しめるぞ。対戦した女の子の持ち点を、すべて奪ったなら勝ち抜けだ。もちろん女の子たちのムービーも満載。うれしい水着姿も拝めてしまうのだ。

リーチや和がりのアクションがあるたびに、女の子の表情やセリフがコロコロと変化するのだ。

自分が選んだ女の子を勝たせるためには情けは無用。高い役を狙って一気に勝負を決めちゃえ。

水着もあるでよ

日焼け

小代恵子 テニスプレイヤー

1974年8月23日生まれ。コンピュータ・プログラムができちゃうという恵子ちゃん。趣味もダンス、スノボー、サッカーと実に多彩。テニスウェア姿も似合ってるゾ。「私だけ見つめて。損はさせないわ!!」とカゲキな発言も。

関根敏江 ウェイトレス

1974年8月12日生まれ。趣味は書道と手芸とワリと古風なカンジ。趣味の音楽鑑賞は何を聴いてるのかな?将来の夢はTVにずっと出ていられるアイドルになること。そんな敏江ちゃんからのメッセージは「見・て・ね♡」だって。

山田杏美 プロレスラー

1977年7月18日生まれ。女子レスラー姿の杏美チャン。特技はなんとアニメソングを歌うこと。きっと通信カラオケで熱唱してるんだろうな。夢は個性的な魅力のある女優になること。「私に勝つまで頑張ってね。でもやりすぎには注意♡」

太田優紀 エアロビクス

1977年1月5日生まれ。趣味は読書といたって普通だけど、特技はオドロキの器械体操。エアロビクス姿で元気な笑顔を振りまいてくれるのだ。そんな優紀ちゃんの夢は女優になること。優紀ちゃんからファンへのメッセージは「私の顔で笑ってね!」って、エ?

美少女

藤原れい 女子高生

1978年12月30日生まれ。れいちゃんは趣味はスノボー、特技は水泳という活発な女の子。将来の夢は男の人にも女の人にも好かれる女優になることなんだって。キミたちへのメッセージは「頑張ります。応援してくださいね♡」。応援してあげて。

ギャルズパニックSS

完成度 70%

メーカーから一言

エリアの広げ方に性格が表れる!? 画面の隅々まで四角く囲む几帳面型、1度で可能な限り大きく広げる一攫千金型、女の子のシルエットをナメるように型取るスケベオヤジ型など…。では、究極の囲み方とは? 同時発売の攻略本をご覧ください。(商売上手H田)

●毎日コミュニケーションズ●'96年9月27日発売予定●6,800円
●アクションパズル●全年齢推奨●2人対戦プレイ可能

陣取りアクションパズル

アーケードゲームでもおなじみの「ギャルズパニック」が、ついにサターンにも登場するぞ。ゲームのルールは実にカンタン。敵に触れないようにラインを引っ張って獲得エリアを増やして、女の子の絵を完成させればステージクリアだ。フィールドの背景にはカワイイ女の子のグラフィックが隠されている。シルエットで表示された女の子が少しずつ見えていくシステムと相まって、ボーイズのハートをガッチリキャッチなカンジだ。また、コンシューマーでの新要素として、ボスへの攻撃ができるようになったり、ステージクリアの速さを競う2人対戦モードも追加されているゾ。

画面を分割して楽しむ2人同時プレイを追加。相手より早く画面を完成させれば勝ち、アイテムを使ってジャマすることもできるぞ。

自機・ライン
Aボタンを押しながら移動するとラインを引っ張りながら移動する。敵や敵の弾に当たってしまうとワンミス。

獲得エリア
すでにプレイヤーがラインで囲んだエリア。獲得エリアの外周を移動している限り、敵にヤられることはない。

ボス
ザコ敵と一緒に画面内を動き回る。ときおり弾を発射して攻撃してくる。アイテムで攻撃することも可能だ。

自機やラインが敵に触れないようにフィールドを囲んでいこう。

敵のボスを囲むようにエリアを作っていくのが攻略のポイントだ。

一定以上のエリアを獲得すれば面クリア。女の子のグラフィックが♡

アルバムモードで女のコにいつでも会える!

ゲームに登場する女の子は全部で10人。それぞれに誕生日や趣味などのプロフィールが用意されている。女の子1人につき10枚以上用意されたグラフィックはとてもキレイ。1人プレイ用のグラフィックは1画面では収まらないサイズだし、2人プレイ用では、1P側と2P側に違ったものが用意されている凝りようだ。クリアした面のグラフィックは、アルバムモードでいつでも楽しむことができるぞ。

ナイトゥルース

NIGHTRUTH

Explanation of the paranormal

#01"闇の扉"

完成度 100%

メーカーから一言

発売が１週間延期になってしまってゴメンなさい。しかもソフト同梱のハガキ、イベントチケット希望の締切が８月10日…（修正が間に合わなかった）。締め切りは１週間、延ばしますので、どんどん応募してください。読みやすい字で書いてくださいね♡　（広報R）

●ソネット・コンピュータエンタテイメント●８月９日発売予定●6,800円
●マルチ・シネマ・アドベンチャー●18歳以上推奨

闇の扉とは!?

聖嬰学園で何かが起こる

ついに発売日まで約２週間と迫った「ナイトゥルース」。開発もすべて終了し、あとは発売を待つだけとなったことを伝えておこう。ナイトゥルースの魅力のひとつに、マルチ・シネマ・アドベンチャーシステムがある。これは、従来のアドベンチャーゲームがベースのストーリーに枝葉の部分が存在するといった構成だったのに対し、物語中にあらかじめ複数のシナリオを持たせているのが特徴。もちろんシナリオの１本１本に非常に手の込んだストーリーテリングがなされているのだ。

今回は、その複数のストーリーから、２つの物語を紹介する。ゲームの特性上、あえて詳しい解説はしない。あとは自分の手でルート見つけだし、驚愕のラストシーンを、その目で見てもらいたい。

保にエッチ写真の選別を手伝わされる慎哉達。学園モノっぽい風景も。

すべての物語は慎哉が目覚めるところから始まる。舞璃亜が慎哉を起こしに来たところで、初めての選択場面が登場する。怒った舞璃亜を引き留めるかどうかで、その後の展開が変わってくるのだ。ちなみに上の写真は引き留めた場合での展開だ。

すべてのセリフには、声優が演じる音声が用意されている。声の演技にも注目してほしい。

恐怖におののく舞璃亜達女性陣３人。いったい何があったんだ!?

CAST

ゲームの中心をなすキャラクター達５人。それぞれに特殊な能力を持っているのだ。

十六夜慎哉

このゲームの主人公。一見明るく少々軟派な青年だが、根は真面目で正義感の強い熱血少年。超常現象に明るく、またその謎を解き明かそうとする。自らの意思を持ち、魔法の力を持つ霊剣「セクンダディ」の主。

水凪舞璃亜

慎哉の幼なじみ。武道をたしなみ、その腕はかなりのもの。勝ち気で喧嘩っ早い性格だが、寂しがり屋な一面も持つ。

宮条麗美香

明治時代より続く財閥の令嬢。お嬢様育ちで穏和な性格をしているが、実は阿倍晴明の子孫。陰陽術、風水術を使いこなす。

常盤俊英

博士号を持つ天才少年。考古学、科学全般に通じる、生粋の科学至上主義者。さまざまな発明品で５人の行動をサポートする。

姫川藍

５人の中では一番若く、子供っぽい性格からマスコット的な存在として可愛がられている。実はかなり特異な能力を持っている。

FILE-01【封印】

「慎哉先輩ようこそ」教会の祭壇上から、嘲るような目つきで慎哉達を見下ろす魅砂。普段は気弱でおとなしい彼女をここまで変えてしまったものは、いったい何なのであろうか!?

◯地下墓地の恐怖

それは舞璃亜が目撃したイジメの光景から始まった。

授業も終わりに差し掛かったころ、窓の外を見ていた舞璃亜の顔つきがふいに険しくなる。目線の先には不良に囲まれた、小学校時代の級友魅砂がいた。不良を追い払った舞璃亜が魅砂の顔を見ると、額には三日月型の傷が残っている。

「魅砂どうしたのこの傷、あの子達につけられたの？」

心配する舞璃亜をしり目に、魅砂の言葉は一向に要領を得ない。

「もう大丈夫なの、もう……」

その後、５人は普段使われていない旧校舎に入っていく魅砂の姿を目撃する。俊英の話から、カタコンベの存在を知り、魅砂を追いかける５人。洞窟の先には学校創立以前に運び込まれたという不気味な棺桶があるのだった。

「慎哉、一刻も早くここから立ち去るのだ。この棺こそ……」

セクンダディの言葉の持つ意味は？　そして闇に光る瞳の主は？　闇の扉がまた開かれる……。

旧校舎に隠されたカタコンベの入り口を探すため、地面に手をあて地脈を調べる麗美香。

舞璃亜が窓の外に目をやると、小学校時代の級友の魅砂が不良にからまれていた。

不気味なカタコンベの中にひっそりと眠る、朽ち果てた棺桶を囲む５人。棺の蓋には黒光りする銀のプレートが埋め込まれている。

ナイトゥルースのための オカルト用語辞典

■陰陽道【おんようどう／おんみょうどう】

元来は古代中国の陰陽五行説に基づき、天文・暦数などを扱う術。平安中期に活発であり、当時は政治的な部分にまで影響が及んだと伝えられる。賀茂、安倍の両氏が有名で、特に稀代の陰陽師「安倍清明」が有名だが、麗美香はこの子孫という設定である。式神や護符を使いさまざまな秘術を行ったと言われる。映像で見られるイメージとしては映画「帝都物語」が有名。

■カタコンベ【かたこんべ】

洞窟や地下に作られた墓地。特に古代ローマの物が有名。ローマの初期キリスト教徒が、迫害を避けて集まった場所でもある。ヨーロッパに多数現存し、観光名所として一般に公開されている所もある。

■結界【けっかい】

一般的には、仏教修行のため一定区域を限ること。神秘学的には、護符や呪文などを行い、外界からの進入を阻む境界を作り出すこと。外界からの影響で破れることもある。

■護符【ごふ】

神仏が加護して種々の厄難から逃れさせる札。紙片にお経や神仏の名前、五芒星などを書いたもの。肌身に付けたり、壁には張り付けたりする。神社で購入できる「お札」もこれに当たる。

■五芒星【ごぼうせい】

星形の紋章。古代ユダヤのソロモン王が魔神を封じ込めるのに用いた言い伝えから「ソロモンの封印」とも呼ばれる。ゲームでは麗美香が使う護符に刻まれている。

FILE-02 【炎】

○謎の人体発火を追え!

それはテレビから流れるアナウンサーの声で始まった。

「本日未明、東京都渋谷区内の私立高校として名高い聖嬰学園で、同校の生徒と思われる焼死体が発見されました」

扱いは小さかったが、新聞にも謎の焼身自殺を告げる見出しが紙面に躍っていた。

朝の登校時に、珍しく一緒になった5人はお互いの無事を確認して胸をなで下ろす。学校でも話題の中心はやはり焼死体のことであった。そんな中、慎哉と俊英は、新聞部の保から、実は焼死体の一件は、自殺ではないらしいことを告げられ愕然とする。

突然の豪雨のため、学校に取り残されることになってしまった、教師と生徒達。不審な停電で、校内は闇に包まれる。そして、1人の少女が慎哉達の目の前で突然に燃え上がる。次々に起きる人体発火の恐怖。はたして人体発火の原因は? そして取り残された者達の運命は?

闇の扉がまた開かれる……。

「奈美――!!」。目の前で起こった突然の出来事に取り乱す、奈美のボーイフレンド隼。

「赤と青のユラユラしたものの中に人がいる……」突然、謎の言葉を告げて倒れ込む藍。はたして彼女の言葉の持つ意味は!?

『白いものがすべていけないの…』

校門の前でうずくまって苦しむ奈美。かなりぐあいが悪そうだ。

教室から学校を管理するホストコンピュータにアクセスする俊英。

TURN INTO NEXT ISSUE

■式神【しきがみ】

陰陽道で、陰陽師の命令に従い、変幻自在の不思議な技をなすという精霊。紙を切って人や獣の形にして、それを変身させ使ったとも伝えられる。使い魔。

■人体発火【じんたいはっか】

人体が突然高温の炎に包まれる謎の発火現象。アメリカ南部などで実例が報告されている。霊障説、プラズマ説など数多くの説が唱えられているが原因は不明。

■地脈【ちみゃく】

一般的には地層の連続した筋や、地下水の通り道を指す。風水の用語としては、土地の気の流れとして用いられる。

■風水【ふうすい】

日本でも最近、家相や土地柄をなどを診る占いとして注目を浴びているが、風水が盛んな香港や発祥の地中国では、土地や建物、物質などが持っている気(生命エネルギー)の流れをつかみ、パワーとして活用する秘法とされる。現在でも広く活用されている。

■魔法【まほう】

広い意味では、人を惑わす不思議な力となるが、そのジャンルは呪術、錬金術、占星術などと多岐に渡る。慎哉が操る魔法は、セクンダディに頼る部分が見て取れるので、西洋魔術の部類かと推測される。

■魔法陣【まほうじん】

魔術、魔法を行使するために用いる陣。主に五芒星や六芒星が描かれる。ゲームのオープニングアニメで見られる麗美香の魔法陣は五芒星である。

■霊剣【れいけん】

霊的な力のある剣。霊験ある剣。神秘学的には使い手自身を鍛えたり、霊的な儀式を施されたりし、霊的な力を得た剣を指す。ゲームではセクンダディがこれに当たる。

湾岸デッドヒート+プラス リアルアレンジ

最高の美女に見せる熱い男の爆走(ハシリ)

走りがさらにリアルに!

完成度 100%

メーカーから一言

「リアルアレンジ」の最大のアレンジポイントはやはりドリフト感でしょう。いままで何気なく通過できたコーナーが急に曲がれなくなります。でも、その難しさが面白いんですよね。それから、美しい女性達も必見です。(マジでエボⅣがほしいPCソフト事業部・Y)

●パック・イン・ビデオ●8月9日発売●6,800円
●カーレース●2人対戦プレイ可能●18歳以上推奨

ともかく車の挙動がリアル。かなり本物に近いシビアな走りが要求される。前作の走りを楽しめるモードもあるので比べてみるのも面白いだろう。

選べるマシンは3種類

マッドバイパー

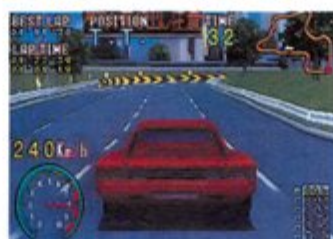
MAXスピードに重点を置いたマシンだ。その分加速やグリップ力が犠牲となっているが、トップスピードでは誰にも負けないぜ。

ダークネビュラ

立ち上がりを重視した加速重視のマシン。最高速では他車に引けを取るが、コーナーからの立ち上がりはピカいちだ。

ラピッドファイヤー

すべてにおいて平均的なスペックのマシン。初心者にとっては扱いやすいマシンだが、上位を狙うのには少々力不足。

前作同様対戦プレイも可能。友達と2人で熱いバトルが楽しめる。3ラップ走って先にゴールしたほうが勝ちだ。

タイムアタックモードも健在。コースとマシンを選んでベストラップを狙おう。アタック終了後には井上麻美ちゃんが走りをチェックしてくれるぞ。

前作から約7カ月。首都高速湾岸線を舞台にしたレースゲーム「湾岸デッドヒート」が、よりリアル、より美しくなり帰ってきた。コースや車種は前作と同じだが、よりレースゲームとしての走りの部分にこだわった結果、車の挙動アルゴリズムの大幅強化。そして美しさを追求した結果の、女性モデルの一新と、ゲームの方向性をさらに押し進めた形となり、熱い走りが再び繰り広げられる。

また、ビデオクリップ「湾岸デッドヒート+リアルアレンジADDITION」も1つにパッケージングされているぞ。

今度は優しく励ましてくれる 5人の美女

今回ゲームに登場する女性は5人。前作より人数は減ってしまったけど、どの娘もテレビや写真集で活躍する美人アイドルばかり。また、前作では乱暴な運転をするとすぐに冷たい態度をとられてしまったが、今回は大丈夫。たとえレースに負けてもプレイヤーを励ますような優しい言葉まで掛けてくれちゃうのだ。

松田千奈

彼女のことについて語ると、その93センチというダイナマイツなバストのことを取り上げてしまいがちだ。だが、このゲームでも見せるアダルツな雰囲気も魅力のヒトツ。いわゆる大人の色香ってやつを振りまいてるのだ。

木内あきら

「ギルガメ」でおなじみの関西弁ギャル。ゲームでは標準語だけどね。1位の時には「走っている時のあなたってステキ♥」なんて嬉しいこと言ってくれるんだけど、負けたとたんに「ごめんなさい」なんてそりゃナイよ。

湾岸を突っ走れ！

コースは全部で5つ。3位以内に入賞できないと女の子は車から降りてしまう。5コースすべてを一位でゴールすると……。

SPLASHROAD HIGHWAY
アピールレース

自慢の走りを見せるためのコース。ここで3位以内に入れないと女の子を乗せることすらできないのだ。コース自体は高速コーナーが続く簡単なものだ。ベストラップを叩き出せ!!

URBAN-SIGHT HIGHWAY
コース1

都会のアーバンヒルを駆け抜ける中速コース。コース自体がかなり狭いので、アザーカーには特に注意しよう。好タイムを叩き出すためには、コーナークリアのしかたが鍵となる。

WIND・BREATH HIGHWAY
コース2

工業地帯を思わせる風景が続く、緑美しいステージ。厳しいコーナーとゆるやかなコーナーが入り交じって、ライン取りが非常に難しいコース。スタート直後の連続カーブに注意。

BAY SIDE-ROAD HIGH WAY
コース3

遠景に海を望むハイスピードコース。海の蒼さに目を奪われて、フェンスに直撃なんてことのないように。最終コーナーまでの複合コーナーはリズミカルに切り抜けよう。

ムービーカード・ツインオペレーター使用でさらに美しく！

リアルアレンジの特徴として、ビデオCD対応となったことがあげられる。サターン後部のスロットにムービーカードか、ツインオペレーターカードを装着することで、より一層キレイで、よりスムーズな実写ムービーが見られるようになる。これでサイドシートのあの子の笑顔もバッチリだぜ。

サターン本体裏側のフタを開いてムービーカードを装着!!

シネパック方式

本体のみで再生した画面。細かいトコロがツブれてしまっていたり、サイズも小さかったりでチと寂しい。

ビデオCD(MPEG1)方式

専用ハードを使うだけあって、家庭用ビデオ並みの映像の再生が可能。サイズも画面いっぱいだ。

ビデオクリップが楽しめる［ADDITION］

もう1枚のCD〝湾岸デッドヒート＋リアルアレンジADDITION〟はビデオクリップ集だ。ゲームのオープニングに登場する風景や、5人の女の子たちのビデオクリップ、撮影風景やNG集などのゲームに関するさまざまな映像を見れるのだ。もちろん全編ビデオCD対応でキレイな映像でも楽しめる。

オープニング撮影風景のヒトコマ。スモークがいい雰囲気出してる。

川崎　愛

「Vの炎」や「忍者戦隊カクレンジャー」といったアジのあるドラマに数多く出演している愛ちゃん。ゲームに登場する5人のギャルの中でも、一番年齢が若いだけに、セクシーっていうよりはカワイイ魅力の女の子なのだ。

中森友香

プライベートでもドライブが好きだなんて、このゲームにピッタリの趣味を持っている中森ちゃん。ちなみに映画も好きだって言うから、ドライブインシアターに連れていってあげたいよね（ゲームではないけど……）。

井上麻美

タイムトライアル後にいろんなコメントをしてくれるのが麻美ちゃんの担当。「ぷよぷよ」「魔導物語」のアルルの声を演じているのはもうおなじみだね。このゲームでも、アルル同様に元気な魅力がバクハツしてるのだ。

完成度 100%

メーカーから一言

女の子の映像を使ったモーションパズルシリーズは、究極のタレントを起用したこのタイトルで打ち止めです。この次にXものを企画していたのですが、ヒナと千奈はもうあまり水着にならないと思います。このゲームはコレクター必携ですよ。5年後には……。

●YANOMAN GAMES●8月2日発売●6,800円●PUZ（モーションパズル）●2人対戦プレイ可能●シャトルマウス対応

今回は熱い熱いVSパズルモードを徹底紹介するぞ!!

雛形あきこ、松田千奈、木内あきらという、人気絶頂の3人が登場するムービーパズルゲーム「ボディスペシャル264」。今回は、前回は少しだけしか紹介できなかったVSパズルモードを中心にお伝えしよう。また、このゲームのメインとなるムービーパズルモードの、各シーンごとの難易度も明らかになったので参考にしてほしい。発売まであと1週間、この記事を読みながら、キミのサターンでヒナ達に会えるのを楽しみにしていよう。

1人のパズルを連続して挑戦するか、3人を順番にクリアしていくかはルーレットしだい。

ムービーに見とれてばかりいると制限時間オーバーになっちゃうぞ。要注意!

各シーンの難易度設定も明らかに

ムービーパズルモードでは、3人にそれぞれ7つのシーンが用意されていて、シーン1から順番にクリアしていくことになる。当然だけど後の方ほど難易度が高いぞ。

シーン5ともなると、ライフは少ないは制限時間は短いはで大変。

シーン	難易度の変化
1～	最初のうちは制限時間が長く、ピースの向きもそのまま、しかも周囲のピースから出てくるからとても簡単。シーン2くらいまでに操作を覚えてしまおう。
3～	シーン3になると最初から中央のピースが出てきたりして、少し考えさせられる。しかもシーン4からは出てくるピースを回転させなければならない。
6～	後半のシーンになると制限時間は短く、初期ライフも少ない。しかも、ピースがはめにくい所から出現するので、素早くピースを回転させてはめ込もう。

易 ↕ 難

VSパズルモードの流れ

①パートナーは誰にする？

このモードでは対人、対CPUのどちらでも遊ぶことができる。対CPUの場合は3人の中から1人を選んで挑戦することになる。どちらの場合でもプレイヤーには応援ギャルが付くぞ。

対CPU戦では、好きな女の子と対戦するもよし、パートナーにするもよし。お好みで。

対人戦では応援ギャルを選ぶ。誰が強い、というのはないけど、誰にするかは重要な問題。

②いよいよゲームスタート

応援ギャルを選んだら、今度は使用するアイテムを8つの中から4つだけ選ぶ。アイテムの組み合わせなどの詳しい説明は次のページを参照。選び終わったらいよいよゲームスタートだ。

アイテム選択画面では、文字だけでなくヒナの声でそのアイテムの効果を説明してくれる。

スタート直前に完成見本が表示される。これをよく覚えておけば勝ったも同然!?

③アイテムを活用しよう

パズルの左右にあるレベルメーターが溜まると、その量に応じたアイテムが使用できる。威力の弱いアイテムを頻繁に使うか、強力なアイテムで一気に攻めるか、駆け引きが重要だ。

ピースを正しく置くとレベルメーターはグンと増え、逆に間違えると減ってしまう。

ゲゲ!　そんなところに爆弾を置いたらあきまへんがなぁ～。完成しかけた絵が……。

これが全アイテムリストだ

VSパズルモードでは8種類のアイテムの中から4種類を選択する。各アイテムの効果を頭に入れておこう。

下級アイテム

エスコート

手に持ったピースがどこに置けるか、正しい位置を教えてくれるアイテム。とにかく1つでも多くピースを置きたい時に使おう。

女の子が「ここだよ」と教えてくれる。

カニ

カニが現れて、相手が置いたピースを持ち去ってくれる。ただし、相手のカーソルに触れると、しばらくの間、近寄れなくなる。

相手がカニを使ったら、すぐに追い払おう。

ミラー

一定時間、相手のカーソルの動きが鏡に映ってるように正反対になってしまうぞ。相手にピースを置かせたくない時に使おう。

効いている間は相手のカーソルが逆さまに。

ビキニ

相手の応援ギャルの水着を取ってしまう過激なアイテム。応援ギャルは身動きがとれなくなり、一定時間アイテムが使用不可に。

「いや～ん」と言わんばかりにうずくまる。

上級アイテム

ボム

好きな場所に置くと、そこを中心にした9ピースを吹き飛ばすことができる。自分の置いたピースも巻き添えを喰うから注意！

相手のピースの密集地帯をピンポイント攻撃。

波

選んだ横1列のすべてのピースを波がさらってしまう。あらかじめ使う列を決めておき、自分はその列に置かないようしにしよう。

ざっぱ～ん。サーフィンが気持ちよさそう!?

トルネード

相手のカーソルに竜巻がまとわりつき、相手が持っているピースを吹き飛ばしてしまう。相手はピースを置けなくなるぞ。

使うと爽快、使われるとかなりイライラ。

ヤシの実

ヤシの木をつかんでグラグラ揺らし、ヤシの実を落としてピースをはじき飛ばす。自分のピースも飛んじゃうから注意しよう。

全アイテム中最も強力。一発逆転を狙え!

アイテム活用が勝利のヒ・ケ・ツ！

メーカーがオススメするタイプ別組み合わせパターン

波
トルネード
ビキニ
エスコート

堅実型

初めはエスコートを使ってピースを置く。画像が半分くらいできたところでビキニやトルネードで相手の攻撃、動きを止め、その間に自分は着々とピースを置く。波は相手のピースが多いところに使用。

ボム
ヤシの実
カニ
ミラー

意地悪型

初めの頃から4つのアイテムを頻繁に使い、ジャマばかりしてタイムアップ勝ちを狙う。かなりせこいけど、実はなかなか強い戦法だ。こんなことばかりしていると、そのうち誰も対戦してくれなくなるかも!?

ボム
ヤシの実
カニ
エスコート

ギャンブル型

エスコートを多用してどんどんパズルを作っていき、ちょっとでも負けそうになってきたらヤシの実を使ってピースをはじき飛ばす。そしてまたエスコートでひたすらピースを置く。勝つも負けるもヤシの実しだい。

ステキなプレゼントもあるのよ♥

ファンは要注目!! 3人といっしょにすごせる!? 2大プレゼントを紹介!!

特製ポスター

まず最初は、夏らしい絵柄の特大ポスター。欲しい人は官製ハガキに住所・氏名・電話番号を明記の上、〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク セガサターンマガジン編集部『ボディスペポスター くれったらくれ!』係まで。

このポスターをキミの部屋に貼れば、暑い夏も涼しくすごせそう!?

ヒナ・千奈・あきらのサイン入りサターン

お次は超豪華、ヒナ、千奈、あきらの直筆サインが入った特製サターンを各1名、合計3名様にプレゼント。こちらは「ボディスペシャル264」のソフトに同梱されているアンケートハガキを、必要事項を記入した上で送ろう。キミは誰のサターンが欲しい？

本人の直筆サイン入りの、世界にたった1台しかないサターン。うう、欲しい。

SLAM 'N JAM '96 featuring MAGIC & KAREEM

マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーの

スラムジャム'96

6月29日、横浜アリーナでジャパンナショナルチームを相手に華麗なプレイを見せてくれた、天才プレイヤーマジック・ジョンソンがサターンにも登場。

完成度 100%

メーカーから一言

アーケードライクなゲームを！ というのが開発スタート時のコンセプトでした。いかがでしょう!? 超有名人マジックはもちろん、マジックとともに開発に関わってくださったMr.ジャバーのゲーム中の年齢を一切感じさせないパワープレイは必見。(IE・高橋)

●BMGビクター●8月9日発売●4,800円●スポーツアクション
●4人同時プレイあり●全年齢推奨●ターミナル6対応

臨場感溢れるリアルバスケットボールゲーム

「スラムジャム」はNBAのルールを完全にシミュレーションしたバスケットボールゲーム。アメリカ国内と世界、合わせて29のチームが用意されている。チーム全体を操作することもできるし、1人の選手になりきってプレイすることも可能。ゲームの難易度は、ファウル判定のレベルや選手の疲労度の有無にいたるまで細かく設定できるので、初心者から上級者まで幅広く楽しむことができる。

これがジャバーのスカイフックシュートだ。カクンと曲がった右手首が特徴。

マジックとジャバーが往年の名コンビぶりを発揮するオールスターチーム。

CHANGE
CONTINUE
MEMBERS - ALL-STARS

ブロックやスクリーンといった頭脳プレイも楽しめるのだ。

マジック&ジャバーが監修 もちろんゲームにも登場!

「スラムジャム」はレイカーズの黄金時代を築いたマジックとジャバーが監修。さらにゲーム内のドリームチームにも2人揃って登場する。下の写真は、アメリカで行われた契約のセレモニーの模様だ。

カリーム・アブドゥール・ジャバー

バックスとレイカーズで20年間もプレイした、伝説的名センタープレイヤー。ブロック不可能なスカイフックシュートが武器。

マジック・ジョンソン

長身のポイントガード。その絶妙のパス回しで「マジック」のあだ名が。バルセロナ五輪ではドリームチームを率いて金メダルを獲得。

速い、的確、そしてデカイ

これが本場のプロバスケットボールだ!!

「スラムジャム」はコンピュータの強力な思考エンジンによって、選手の速い動きと的確な攻守展開の実現に成功している。それに迫力のあるクォータービューの画面、観客の声援や選手のシューズの音までをシミュレートしたサウンドが加わり、ダイナミックなゲームが繰り広げられるのだ。

華麗な速攻をスローモーションでリプレイ!

インスタントリプレイ機能を使ってプレイの再現もできる。リバウンドからの速攻を見てみよう。

What a leaper! すごいジャンプ!

Unbelievable! 信じられない!

Superjam! スーパー・ショット!

やっぱりバスケはダンクシュート! 迫力満点だ。

プレイをさらに熱くする英語実況!

ゲームの実況は全て英語。本場そのままの雰囲気が味わえるぞ。

From way downtown! スリーポイント・シュートだ!

用意されているモードは3種類

「スラムジャム」ではプロバスケットボールの公式戦と同じ82試合を戦うシーズン戦(56、28、14、13試合のショートバージョンも選択可能)と、16チームで争う勝ち抜きトーナメントのプレイオフ戦とを楽しむことができる。好きなチームで1回限りのプレイを楽しみたい人には、エキシビション戦も用意されている。

本場ではシーズン戦での上位16チームのみが出場できるプレイオフ戦を再現。

スーパーテクニックをマスターしよう

ある程度操作に慣れたら、高度なスーパーテクニックにチャレンジしてみよう。パワフルなダンクシュート、コンビネーションが鍵となるアリー・ウープ(空中で受けたパスを直接ダンクするプレイ)、マジックも顔負けのシュートフェイクを自在に決められるようになれば、さらに「スラムジャム」が楽しくなること間違いなしだ。

パワフルなダンクシュートはCボタン+RまたはLボタン+方向キーだ。

最大4人でのマルチプレイが可能

「スラムジャム」ではさまざまなマルチプレイが楽しめる。対戦はもちろん、2人で協力してコンピュータと戦うこともできる。2人でプレイすれば、高度なコンビネーションプレイを繰り出すことも可能。バスケの醍醐味を味わうことができるはず。さらにマルチターミナル6を接続すれば、2人対2人の対戦が実現するのだ。

協力プレイの場合も、チームモードと1人の選手になりきるモードとが選べる。

WORMS

戦略を立てて敵のワームをやっつけろ!!

メーカーからひと言

アメリカで大ブームを巻き起こした「WORMS」が、ついにセガサターン用ソフトで登場です。ただのシミュレーションゲームではありません。プレイすればするほどハマります。キャッチフレーズは「ちょハマ！」。秋まで首をなが〜くして待っててね。

●アイマックス●11月発売予定●5,800円●シミュレーション●２人協力プレイ可能●全年齢推奨

アメリカ生まれのオカシなヤツ登場!!

アメリカで大人気を得たアクションパズルゲームが、サターンで登場する。ゲームの主人公は、タイトルにもなっているワーム（ミミズ)。奇妙だけど、どこか愛敬のある動きが笑いを誘うイカしたヤツ。そんな彼らのチームを操って、与えられた時間の中で効率よく敵を倒し、高得点を得ることがゲームの目的だ。

20種類以上も用意された武器は、バズーカやマシンガンで攻撃したり、地雷やドリルなどで状況を有利にするなど、使い方や効果もさまざま。中には敵に特攻を仕掛ける「カミカゼ」なんて攻撃もあるのだ。このほかにも、40億以上も用意されたフィールドや、戦略を考える要素、２人協力プレイなど、ハマれる要素も満載なのだ。

ワームが扱う武器はとっても豊富。テレポートやバンジーなんて変わった武器まであるぞ。

ワームのアクションは超キュート。小さな体で動き回り、かわいい奇声を発するのだ。

フィールドはなんと40億以上!!

森林や砂漠といった一般的なフィールド以外にも、北極やお菓子の国など10種類がある。

地形はコンピュータによってさまざまな形に変化する。当然その都度戦略も考える必要がある。

各フィールドには風向きや風圧が設定されている。バズーカなどの弾道に影響を与えるのだ。

フィールドは「ランドスケープジェネレーター」を使って新しく作ることも可能だ。

オレ達の活躍を楽しみに待ってな!!

夏、真っ盛り。暑さにめげず、ゲーム攻略にいそしんでくれ!

ときめきメモリアル

●コナミ●発売中●デラックス版 6,800円／スペシャル版 9,800円●恋愛シミュレーション●1人プレイのみ●全年齢推奨

祝ときめきメモリアル forever with you 発売！

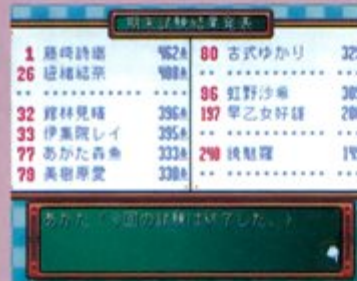
いやはや、いつかはこの時が来るとは思っていましたが、ついに去る19日、発売されましたね。サターン版「ときめきメモリアル」。移植決定の第一報があった当時から記事を担当してきたライターとして、感慨深いものがあります。サターン版は卒業式の日に自分から告白できる、という新フィーチャーが追加された他にも、前号の開発スタッフのインタビューで明らかになったように、主人公のセリフ以外のすべてのメッセージが音声化された"完全版"ということで、ダテに後発移植じゃないな、と安心（？）させてくれました。おそらく今後、これ以上の完成度を持った「ときめき」は登場しないでしょう。このサターン版の存在を脅かすとしたら、まったくの「オリジナル続編」ぐらいでしょうね。おっと、先の話はこれくらいにして、まずはサターンで「ときめき」ワールドを存分に堪能してみてください。フン、俺サマに〝ときめき〟なんて言葉は似合わないぜ！　という人も、だまされたと思って、ひとつ。"恋愛シミュレーション"というゲームジャンルを通して、自分の意外な一面が見えてきたりするかもしれませんよ。

電源を入れたらいきなりコナミロゴ

「ときめく」一大旋風を巻き起こしたソフトともなると、メーカーロゴの出かたにも凝った演出が施されている。ロゴが出た時の音声は、ゲームに登場する女の子がランダムで担当しているのだ！

で、これは誰？

すでに「ときめき」をプレイした人は遭遇したであろう、左のイラストの女の子。他の女の子のように好雄から電話番号を聞けるわけでもなければ、一緒に行動できるわけでもない。名前が"舘林見晴"ということ以外、まったく謎の存在なのだが……。

ある時期を境に、留守電に不審なメッセージが頻繁に入るようになる。だから誰だよ。

校内試験の結果表を見るかぎり、頭はそれほど悪くないようだが、行動はアヤしい。

校内や女の子との待ち合わせ場所で執拗にぶつかってくる。どう考えてもワザとだ。

2回目以降に役立つ

3年間の行事予定スケジュール表

「ときめき」の初プレイは、何の予備知識もない状態でいきなり始めるのが一番楽しめる。でも、いったんゲームの流れを知ってしまうと、細かいスケジュールを確認するのは面倒くさい。今回は、ソフト発売から1週間後という時期的にもいいタイミングなので、3年間の行事関連イベントを表形式でフォローしてみた。文中でゲームプレイのヒントにも触れているので、参考にされたし。

APRIL 4月

1年生('95年度)

学校行事
◆入学式(4日)

休館
KNM交響楽団(クラシック)
――――――

ゲーム開始時に電話をかけられる女の子は詩織だけ、誘える場所も近所の公園、図書館、動物園、遊園地、コンサート会場などごく一部に限られているので、ここは色気を起こさずに（文化系、体育会系など大まかな方針を決めて）自分の能力アップに専念するのがいい。早い段階で何かの部活に入部し、将来的にそれぞれの方面のスペシャリストを目指すのも悪くない。

2年生('96年度)

学校行事
◆入学式(4日)

氷の女豹(サスペンス)
波室波恵(アイドル)
野球

2年目を迎えると、好雄の妹の優美が必ず登場する。好雄に彼女のデータを聞くと、なんとも言えない不思議な気持ちになれるぞ!? なお、春のイベントのほとんどは、それまでの進展度になく、「○○さんと××に行けば必ず発生する」というタイプのものなので、いろいろな組み合わせを試してみれば、結構見られるはず。

3年生('97年度)

学校行事
◆入学式(4日)
◆進路指導(4日)

ムーンゲート(SF)
SWAP(アイドル)
野球

始業式の日に、自分や他の登場人物の進路情報とともに、詩織に告白される男性になるために現時点で欠けている要素（パラメータ項目）をチェックできる。ここまでくれば、登場する女の子の顔ぶれもほぼ固定するので、あとは本命の女の子とそうでない女の子の付き合い方のバランス維持に細心の注意を払いながらプレイしよう。

ピックアップ

ここでは、プレイ中のちょっと気になる現象やイベントに対して、多角度からツッコミを入れていく。ゲームをより楽しむきっかけになれば是れ幸い。

●序盤のデートは悲しい

主人公と詩織の初期の相性は、最初に設定した誕生日や血液型のデータによって微妙に変化するが、総じて芳しくない。こんな状態で一緒に出かけると、時折見せる彼女の冷徹な表情に、思わず後込みしてしまうかも……。

●優美との出会い

好雄の家に電話すれば、1年目から声だけは聞くことができた優美ちゃん。妹が兄の電話を取り次ぐってのは日常生活でもよくある光景だよな、とホノボノ気分に浸っている矢先、ゲーム本編にステディ候補として登場するもんだから、初めて見たプレイヤーは嬉しいやら気持ちが混乱するやら……。設定的にはかなり"おいしい"存在ではある。

MAY 5月

5月といえばゴールデンウィーク。夏休みや冬休みなどの便宜上の長期休暇とは違い、"休日コマンドを入力できる日が密集している期間"なので、日頃おろそかになっている部分（パラメータ）を巻き返すにはちょうどいい。なお、最新スポットを紹介する情報誌「メモリアルスポット」は、そこで取りあげられている期間の1カ月前に内容が変わってしまうので、その月の映画館の上映内容などのチェックは慎重に。まあ今回の記事があれば平気だが。

休館
KNM交響楽団（クラシック）
――――

5月といえばゴールデンウィーク。ゴールデンウィークといえば、イメージ的になんとなく遊園地だ。というわけで遊園地についての話を少々（凄まじいほどに強引）。アトラクションが常時3種類用意されているので、どの女の子と来てもそれなりに喜ばれるのが大きな特長だ。さらに、毎月第一日曜日にはヒーローショーが、8月にはナイトパレードが行われるなどイベント性にも富んでいるので、女の子の誘い甲斐もあるというものだ。

氷の女豹（サスペンス）
波室波恵（アイドル）
野球

祝日やら日曜日やら振り替え休日やらで、たて続けに休日コマンドを実行できる5月初旬。女の子に電話をしたその翌日に会う、なんていう慌ただしいスケジュールが立てられるのもこの期間ならでは。それにしても、ゴールデンウィーク真っ最中に電話して、一緒に遊びにいく約束を即取りつけられるなんて、女の子たちも結構休日を持て余しているんだな。これ、実生活にも結構当てはまると思うんで、シャイな男性諸氏は肝に命じておこう!?

ムーンゲート（SF）
SWAP（アイドル）
野球

JUNE 6月

学校行事
◆体育祭（3日）
その他イベント
◆きらめき中央公園登場

モンキーパイソン（コメディー）
森田勝里（アイドル）
――――

毎年6月第一土曜日は体育祭が催される。種目をいずれか1つ選んで参加するわけだが、ある程度運動のパラメータが上がっていないと、いくら頑張っても1位になれない（＊以前の記事で"単純な指先勝負"などと書いてしまったことをここでお詫びシマス）。まあ一種の余興なので、気楽に挑もう。

学校行事
◆体育祭（1日）
その他イベント
◆植物園登場

カンパンマン（アニメ）
X-NIPPON（ロック）
プロレス

体育祭は、参加種目で1位をとると校内に名声が轟いたり、フォークダンスの時にその時点で親しい女の子の顔ぶれがわかる以外にも、特定の女の子とのイベントが発生する可能性を秘めている。それには、ある程度お互いのプライベートに立ち入りできるような関係になっている必要があるが……。

学校行事
◆体育祭（7日）

死霊の雄叫び（ホラー）
KNM交響楽団（クラシック）
プロレス

日本の夏、それも初夏につきものはイヤーな雨。これが突然降ったり止んだりするもんだから、傘をすぐ忘れるウッカリ者にとってはやるせない時期である。しかしそのウッカリが、それまでの日頃の生活の積み重ねしだいでは、思いがけないハッピーなひとときを過ごせるきっかけになるかもしれないのだ。

女の子にここまで言わせちゃったら責任とるしかないでしょ、もう。

●女の子の発育チェック！

女の子のプロフィールを好雄から聞き出すのは、一番最初に女の子と出会った時だけで十分、と考えてはいないだろうか？　ゲーム的には確かに、いったん電話番号を控えてしまえば、同じ女の子のデータを2回以上見る必要はない。しかし、備考欄の内容やスリーサイズの数値が、1年ごとに更新されているとなると話は別だ。女の子に対する"理解"を深めるためにも、自分の評価聞きついでにチェックしておこう。

1年目

2年目

●夏は水着の季節!?

海とプール場は夏休みの期間限定スポットということで、どうしても優先的に出かけたくなるのが心情。実際、11人の主要女の子キャラクターのうち6人が、どちらかで何らかのイベントに遭遇するようになっている。条件的には少々厳しいので、女の子との関係が深まる2年目以降に期待しよう。まあ、ただ単に、それぞれの女の子の水着姿を見てみたいという理由で海やプールに誘うのもアリだが……そりゃちとオヤジくさいぞ。

JULY 7月 AUGUST 8月

学校行事
◆期末テスト(10〜15日)
◆夏休み(24日〜8月31日)
その他・イベント
◆海・プール(夏休みのみ)

7月の第2週は1学期の期末試験。あまりにも成績が悪いと、日曜日を含む次の1週間、強制的に補習に参加させられる。毎月第3日曜が定例活動日になっている運動系クラブの所属者は、退部させられないためにも、日頃から最低限の勉強をしておきたい。

学校行事
◆夏合宿(14〜19日)
その他・イベント
◆縁日(6日)
◆遊園地でナイトパレード

毎年8月の第1日曜日だけ、神社の縁日に行くことができる。1週間前に電話して誘いを断られるとどーしようもないので、一緒に行く約束は少し早めに取りつけておこう。遊園地で開催されているナイトパレードは、ほとんどの女の子がウットリするだろう。

学校行事
◆期末テスト(15〜20日)
◆夏休み(24日〜8月31日)
その他・イベント
◆海・プール(夏休みのみ)
◆プールにウォータースライダー登場

2年目以降のプールでは、新アトラクションとしてウォータースライダーが登場する。これにまつわるイベントが1つだけあるが、そう単純に見られるものではない。プールが2人の定番スポットになっているかが重要なのだ。

学校行事
◆夏合宿(12〜17日)
その他・イベント
◆縁日(4日)
◆遊園地でナイトパレード

何らかのクラブに所属していると、8月の第3週は学校での夏合宿にあてられる。その時に、それまでの部活動に対する力の入れ具合がわかるので、今後のプレイの目安にしよう。前号の記事でも紹介したが、合宿最終日には〝お楽しみ〟が用意されているぞ!

学校行事
◆期末テスト(14〜19日)
◆夏休み(24日〜8月31日)
その他・イベント
◆海・プール(夏休みのみ)

2年目同様、夏(6、7、8月)に上映される映画は、一緒に観に行く女の子がおのずと限定されるジャンルである。その特定の女の子との関係を深めたければ、ぜひとも押さえておきたい。あえてそれ以外の女の子を連れてきて反応を見るのも、面白いかも。

学校行事
◆夏合宿(11〜16日)
その他・イベント
◆縁日(3日)
◆遊園地でナイトパレード

3年目の縁日では、前日にかかってくる謎の電話(?)で得た知識を女の子の前で披露すれば、一目置いてくれる。なお、3年間同じクラブで夏合宿に参加すると、そのクラブ直伝の〝奥義〟を会得できる。途中でクラブを替えても、合宿さえ同じクラブでならOK。

●縁日ゲームのコツ

縁日に行くと1年目は金魚すくい、2年目は輪投げのミニゲームが楽しめる。ここでいいところを見せておけば、少しは印象もよくなるというものだ。金魚すくいは、へらを長時間水につけず、金魚の軌道を読んで一瞬ですくいあげるのがポイント。少なくとも3匹はゲットできる。輪投げは、投げる角度、投げる距離を決定するときのバー移動の速さを見越して、やや早めに決定ボタンを押せば、ちょうどいい位置に止められる。投げる距離は、獲物のやや後方を狙う。ピッタリすぎると、飛距離不足でぶつかってしまうのだ。

金魚すくい

輪投げ

SEPTEMBER 9月

その他・イベント
◆美術館登場（有名画家展開始）

主だった学校行事は予定されていないが、季節の変わり目ということで、新登場スポットを利用できるようになる。1年目では美術館が開設するので、文科系の香り漂う女の子を誘おう。その他には、映画館で古典ラブロマンスの上映が始まる。詩織を含む、恋愛ムードに弱い女の子と一緒に来れば、2人の関係も急接近ってか。何にせよ、センチメンタルになる季節ではある。

学校行事
◆修学旅行（9～14日）
その他・イベント
◆ボーリング場登場
◆ゲーセンにメダルコーナー登場

9月の第2週は、北海道、京都・奈良、沖縄のいずれかに修学旅行に行くことになる。特定の女の子との仲が進展していれば、自由行動日に一緒に見学ができる。そのとき戦闘シーンに突入するが、ほとんど強制イベントのようなものなので、気にしなくてもいい。

その他イベント
◆美術館でガーギー展開始

夏休み明け、いつものように女の子とどこかに出かけると、不良にからまれて戦闘シーンに突入する。今度は本気のようなので、下で詳しく紹介している戦闘のコツを読んで、勝利を治めよう。勝てば、その時一緒にいた女の子は、主人公のことを"頼もしいお方"と思ってくれるだろう。戦闘を始終有利に進めるためにも、クラブの奥義はぜひともマスターしておきたい。

OCTOBER 10月

学校行事
◆文化祭（14日）

ダーマの休日（ラブロマンス）
外田裕也（ロック）
――――――

毎年10月の第2土曜日に行われる文化祭。文科系クラブに所属している場合は日頃の活動の発表の場として、それ以外の場合は女の子と一緒に見学する機会として大きな意義を持つ。所属している文科系クラブが、ゲームに登場する女の子と同じだったりすると、その女の子との連帯感がいっそうアップする。これで発表会に成功でもすれば、もう言うことなしだ。

学校行事
◆文化祭（12日）

文化祭での楽しみは、一部のクラブで催される、3等身キャラクターによるアトラクション。吹奏楽部ではゲームファンならニヤリとするメロディーが演奏されたり、電脳部ではかなりヤバめな公開実験が行われたりと、ゲームのアクセントとしていい味を出している。中でも注目したいのが、演劇部の出し物。「ときめき」の声優陣が熱演（？）する腰砕けの芝居を堪能しよう。

学校行事
◆文化祭（11日）

ワンルームス（コメディ）
酒乱9（ニューミュージック）

1人の女の子、特に藤崎詩織などの"高目"を狙う場合は、他の女の子との交際がおろそかになりがちになる。「女子の間で悪い噂が流れている」という警告メッセージを無視し続けていると、評価表で爆弾マークが表示されていた女の子がキレて、すべての女の子の主人公に対する評価が大幅にダウンしてしまう。ゲームも終盤に差し掛かってくるあたりでは特に注意したい。

●戦闘シーンについて

「ときめき」の戦闘シーンは、リアルタイム性の高いコマンド入力形式バトル。プレイヤー、一緒にいる女の子、そして敵キャラには、それぞれ次の行動をおこせるようになるまでの待機時間がある。それを考慮せず闇雲に"攻撃"コマンドばかり入力しても勝ち目はない。プレイヤーの待機時間中に敵の攻撃の順番になると、どうすることもできないまま大ダメージを受けてしまうからだ。「そろそろ来るな」というタイミングでは、あえてコマンド入力可能状態のままにしておいて、敵の攻撃が始まると同時に"防御"。この繰り返しで、勝てる。

強力な奥義技は一度使用すると、しばらくコマンド表に登場しな

敵の攻撃が直撃する寸前に"防御"コマンド。この時点でも間に合

一緒にいる女の子によっては、展開がラクになることも・・・。

●オリジナルシューティングの正体

「ツインビー」は、2年目の文化祭の電脳部の出し物としてプレイ可能。1度ゲーム本編に登場すれば、タイトル画面で選択する"おまけ"モードで、単独で何度もプレイできる。オリジナルの「サイス」は、電脳部に入部して部活コマンドを実行し続ければ登場する。

NOVEMBER 11月

5月とこの11月は、1年間の中で最も地味な月である。5月はゴールデンウィークがあるけど、11月は本当に何もない。こまごました情報に振り回されず、純粋に自分のやりたいように行動できる期間、といえば聞こえはいいのだが……。しかもこれが1年目となると、女の子と行ける場所が限られているので、同じ女の子と2回連続して同じ場所に行っちゃった、なんてミスも犯しやすくなる。「ときめき」の女の子はマンネリに対して特に厳しいぞ！

映画	ダーマの休日(ラブロマンス)
♪	外田裕也(ロック)
催し	――――――

秋（9、10、11月）に発生する女の子イベントの中でもっとも特徴的なのは、2年目の修学旅行中に発生するものだろう。発生する人数は2人とそれほど多くはないが、旅先での出来事だけに、女の子の思い出に深く刻まれることは間違いない。「一緒に行動しよう」と誘ってくるのは女の子側なので、誰と行動を共にするかは、それまでのゲームの進め方しだい。もし誰からも誘いがなかった場合も好雄が相手をしてくれるので、寂しくない……よね？

映画	0077 金眼(アクション)
♪	KNM交響楽団(クラシック)
催し	プロレス

本当にどうでもいい話だが、3年目の秋に上映されている映画「ワンルームス」の元ネタは、クエンティン・タランティーノも監督したオムニバスコメディー「フォールームス」。始終アブない空気をかもしだしているホテルマンが、4つの部屋でそれぞれ奇異な体験をするというドタバタ劇だが、見どころはなんといっても第2話目。口汚い言葉でののしる最愛の妻の醜態に耐えるべく、自分の拳を噛み続ける夫の姿は、切ないけど笑えるぞ！

映画	ワンルームス(コメディ)
♪	酒乱9(ニューミュージック)
催し	プロレス

DECEMBER 12月

学校行事
◆期末テスト(11～16日)
◆冬休み(25日～1月7日)
その他・イベント
◆クリスマス(24日)
◆水族館登場
◆動物園にコアラ登場
◆ジャンク屋バーゲン(～2月)
◆スキー・スケート場(冬休みのみ)

冬休み期間中にあるクリスマスパーティーには容姿（あるいは運動）のパラメータが一定以上ないと門前払いを食らってしまう。追い返されると……。

映画	鉄山靠(アクション)
♪	多黒摩季(ニューミュージック)
催し	――――――

学校行事
◆期末テスト(9～14日)
◆冬休み(25日～1月7日)
その他・イベント
◆クリスマス(24日)
◆プラネタリウム登場
◆スキー・スケート場(冬休みのみ)

スキー、スケート場では、女の子から腕前を訪ねられる場合がある。運動のパラメータがそこそこ上昇していれば大見得をきってもいいが、そうでない場合は謙虚に答えておくのが無難。

映画	告訴(ドラマ)
♪	B'S(ニューミュージック)
催し	なし

学校行事
◆期末テスト(8～13日)
◆冬休み(25日～1月7日)
その他・イベント
◆クリスマス(24日)
◆遊園地にバーチャルシップ登場
◆スキー・スケート場(冬休みのみ)

実はクリスマスパーティー当日にも女の子イベントがいくつか用意されている。どの女の子がパーティー後に登場するかは、それまでの行いがモノを言う。3年目で何らかのイベントがあれば、結末はほぼ確定といえる？

映画	私が寝ている間に(ラブロマンス)
♪	ジャンプー(ロック)
催し	なし

●「そのような」とは？

毎年クリスマス・イブに催される、伊集院邸での盛大なパーティー。会場に入るためには、門番の服装チェックをパスしなければならないのだが、これには容姿のパラメータが大きく関係している。一定水準以下の数値だと左の画面写真のようになる。ここではたと考えてみると、入場を断られた時の服装って、どんなのだろう？　恐ろしくセンスないのかなあ。逆に、容姿の数値が高すぎると、常人離れしたセンスになってしまうのだろうか。ゲーム中で細かく描写されていないだけに興味が尽きない。想像図まで書いちゃったよ。

※上のイラストはあくまでも編集部による予想図です。もちろん設定になんかありません。

JANUARY 1月 FEBRUARY 2月

その他・イベント
◆正月（1日）

年が変わって1996年。決意も新たにプレイに臨みたいところだが、まずは新年の初詣。女の子から特に誘いがなければ、一緒に行く女の子を選べる。神社では、学業、恋愛、健康のいずれかの願かけ（実際にその項目に関するパラメータが上昇する／）と、おみくじができる。おみくじで大吉を出すには、特定のタイミングで決定ボタンを押すのがコツらしいのだが……。

その他・イベント
◆バレンタインデー（14日）

毎年2月14日は、嬉し恥ずかしのバレンタインデー。特別に嫌われていない限り、出会った女の子全員からチョコをもらえるわけだが、かんじんなのはそれが義理か本命か、ということ。女の子の渡す時の様子によってそれが判断できるので、日頃の女の子に対する接しかたを振り返る目安になる。場合によっては詩織から、結構傷つく仕打ちを受けるケースもあるぞ。

その他・イベント
◆正月（1日）

初詣に出かける前に届く年賀状は、どの女の子から好かれているかを知る目安になる。自分からはちっとも出していないくせに「○○さんから来た／」といっては大喜びしていた学生時代を思い起こさせる1シーン。なお、詩織を含む一部の女の子と初詣に行くと、彼女たちの晴れ着姿を拝むことができる。夏の水着とはまた違うおもむきがあって、これはこれでいいものだ。

その他・イベント
◆バレンタインデー（14日）

告訴（ドラマ）
B's（ニューミュージック）
なし

バレンタインデーが「女の子から告白してもいい日」というのなら、これは伝説の樹の下での告白の予行演習ではないだろうか？　というわけで、男側としては、女の子達の行動を温かい目で見守ってあげよう（明らかに義理だとわかる場合はせつないけど）。なお、冬の女の子イベントは、半分近くがスキー・スケート場で発生する。1回のプレイですべて見るのは困難だ。

その他・イベント
◆正月（1日）

いよいよ最後の年。と言っても、実際には2カ月分しかコマンドを実行できる期間がない。さすがにここまでくると、それぞれの女の子との関係に劇的な進展は臨めない。初詣で恋愛成就のお願いでもした後は、現状維持のプレイを心がけよう。1つだけ肝に銘じておきたいのは、友愛感情と恋愛感情は別物だ、ということ。予想外の結末を迎えても怒らないように。

学校行事
◆入試、就職試験（23日）
その他・イベント
◆バレンタインデー（14日）

毎年恒例のバレンタインデーが終わったら、すぐに進路の決定を迫られる。大学、企業のいずれか（それぞれ一流、二流、三流のランクあり）を選んで受験するわけだが、その結果は卒業式の告白にはほとんど影響しない。今までの自己鍛錬の成果を確認するという意味合いなので、気楽に構えていよう。

●紐緒結奈という女

「ときめき」の女の子でひときわ異彩を放つのが、バリバリの理系ギャル、紐緒結奈。彼女の、恋愛シミュレーションの枠にとらわれない数々の発言や振る舞いは、ヌルくなりがちな状態のゲーム展開を大いに引き締めてくれるハズだ。それほど親しくないうちは救いようがもないが、関係がある程度進むと、意外に女の子らしい面ものぞかせるからわからない。そう、彼女は、遠大な野望を実現すべく日夜研究を続ける科学者としての自分と、1人の女の子としての自分の間を揺れ動く、ある意味でもっとも繊細な役どころなのだ。気持ちに余裕ができたら、彼女狙いでプレイしてみるのも一興だ。

紐緒結奈　電話番号：▲▲▲-●●×●
誕生日：7月　7日
星座：蟹座
血液型：A型
B.W.H：84・59・84
クラブ：電脳部
備考：頭はきれるが、運動は駄目
破壊的なものが好きらしい

「ときめき」金言（?）集

何を見ても、観点が他の女の子とあまりにも違いすぎる。

極めつけはこのひと言。紐緒さん、あなたは一ゲームキャラを超えた！

え？ 支配者？ あなた正気？ やべえ、目がマジだよ。

ゲームのテンポを大いに乱す、会う約束OK時のセリフ。

MARCH 3月

学校行事
◆期末テスト（4～9日）
◆春休み（24日～4月3日）
その他・イベント
◆ホワイトデー（14日）
◆スタジアム登場
◆中央公園で桜満開（～5月）
◆水族館でイルカショー開始

🎥	氷の女豹（サスペンス）
♪	波室波恵（アイドル）
	プロレス

春は何かと新規の催し物が多く、出かける場所の選択肢がグッと広がる。このあたりから女の子イベントが本格的に発生しだすので、今回の記事（写真の位置とか）を参考に探してみよう。

学校行事
◆期末テスト（4～9日）
◆春休み（24日～4月3日）
その他・イベント
◆ホワイトデー（14日）
◆カラオケBOX登場
◆美術館で彫刻展開始
◆遊園地で絶叫マシーンビビール登場
◆中央公園で桜満開（～5月）

🎥	ムーンゲート（SF）
♪	SWAP（アイドル）
	プロレス

これは基本中の基本だが、いくらゲーム世界の時間が経過しても、その都度情報誌を見たり好雄から聞かなければ、新規スポットを利用できないぞ。

学校行事
◆卒業式（1日）

3月といっても、実際には卒業式の1日だけ。ゲーム世界での千秋楽というわけだ。机の中に誰かからの手紙が入っていれば、伝説の樹の下に向かうもよし。お呼びがかからなかったり、せっかくだから自分のほうから告白してみたいな、という場合は、運を天に任せて意中の女の子を探しに行くもよし。とにかく、何らかの形で結末を迎えると、その時の状態に合ったテーマ曲と背景グラフィックで、スタッフロールを見られるのだ。今回は満足できたかな？

あらゆるせつなさに耐えてこその…

ゲーム中で体験できるのは、何も恋愛のときめきばかりではない。登場人物のちょっとしたセリフの中には、結構うすら寒いものも混じっていたりするのだ。しかもプレイヤーによっては、実生活にそのまま当てはまるフレーズも……。こういった意味でも「ときめき」は地に足がついているゲームなんだなあと実感してしまう私って、不幸者？

ええそうですとも。僕ん家にゃあ電話なんて滅多にかかってきませんですとも！

こういった無遠慮なひと言が、結構こたえたりするんですワ。

何もそうハッキリ言わんでも……。こっちだって一生懸命勉強しているんだから。

「ときめき」界イチのヤジ将軍(?)といえば伊集院。キミィッ、少し黙っててくれないか！

どうしてこんなことでブルーな気分にならなきゃいけないんだろうか。

キミは何度「ときめく」ことができるか!?

TVゲームというと、そこで描かれているのは、現実離れした荒唐無稽な世界ばかりだ、という先入観を持たれがちである。ゲームの作り手やプレイヤーにとっても、それが暗黙の了解になっているフシがある。そんな時にひょっこりと登場した「ときめき」は、〝3年間の高校生活〟という平凡にもほどがある舞台設定で、その中の〝恋愛〟というこれまた身近なテーマを扱った作品だった。これがゲームをそんなにやったことがない人々だけでなく、ありとあらゆるゲームをやってきたマニアックな層にも支持されたということは、大いに示唆的である。少なくとも「ときめき」をプレイしたことによって、わざわざ剣と魔法のファンタジー世界にぶっ飛んだり〝敵〟と戦ったりしなくても、楽しいことや面白いことはあるんだな、ということが彼らに再認識されたのは間違いないだろう。

前々号のスタッフインタビューでもあったとおり、「ときめき」は過程自体を楽しむゲームである。一見、単調とも思える〝日常〟が、いかに変化に富んでいて（それ故に）偉大であるかが、ゲームを繰り返しプレイするうちに実感できるはずだ。

サターンボンバーマン

●ハドソン●発売中●6,800円●アクションパズル●10人対戦可能●全年齢推奨

サターンボンバーマン誕生秘話を開発者が語る！

89ページのインタビューに引き続き、ディレクターの藤原氏に登場してもらい「ボンバーマン」のシリーズコンセプトなどを語ってもらった。また、ボンバーマンのイラストレーターである水野氏にも出席していただき、その場で実際にボンバーマンを描いてもらうという、うれしいハプニングも。もちろんサタマガ杯に向けて、段位認定モードでランクを上げるコツもご教授してもらったぞ。

「ボンバーマン」の開発初期の時代から関わる。今回はディレクションを主に担当。今回お話をうかがって、「ボンバーマン」をこよなく愛する方という印象を強く受けた。

ハドソン 部長 **藤原茂樹 氏**

「ボンバーマン」に登場するキャラクターデザインを、一手に引き受けるイラストレーター。サタマガ杯でプレゼントするTシャツの絵柄も氏の描き下ろし。期待せよ!!

ハドソン 係長 **水野祥司 氏**

ゲームは人と遊ぶことが一番楽しいと思う

本誌■まずはじめに「ボンバーマン」っていうゲームのコンセプトを教えてもらえますか。

藤原■ユーザーさんはもう、いろんなゲーム機で遊ばれていると思うんですけれども、ファミコンが出た当時は色数も少なくて、技術的にいうとキャラクターが大きいと表示できないなど、いろんな問題があって迫力のあるゲームが作れなかったんですね。でも唯一、今でもハードは変わっているはずなのに、ファミコンの「ボンバーマン」の炎とＰＣエンジンやサターンでも、炎って多少色見が増えたとか、ちょっと出方が違うとかあると思いますけど、あれだけの長さで爆発するってことについては一切変わってないはずなんです。当時はそういう迫力があることに対しての問いかけが一番強かったと思いますね。もうひとつは、やっぱりできるだけ単純で奥の深いものを目指したんです。特に顕著な例なんですけれど、ノーマルゲームのファミコンの炎っていうのは逆難易度なんですよ。ゲームの難易度っていうのは基本的に上がっていくはずなんですが、ファミコンの「ボンバーマン」って低くなっていくんです。それは何が目的かっていうと難易度を上げることを目的にしているんじゃなくて、できるだけ爽快感を求めようという考えが大きかったんですね。それがもうよく逆難易度っていわれたんですけど、ゲームの定石でいうとあってはいけないことですよね。進めば進むほど簡単になっていく……、がなされているゲームなんですよ(笑)。

本誌■そうですよね。時間が経過していくと、画面いっぱいに炎が伸びますよね。自爆しちゃったりとかっていう逆のケースも出てきますが……。

藤原■やっぱり僕は、ゲームっていうのは人と遊ぶことが一番楽しいということをコンセプトとして持っているんです。「ボンバーマン」については一番大きな転換期っていうのはそこだったと思いますよ。爆弾を仕掛けて敵を倒すゲームだったのが、対戦することによってもっと盛り上がる。リアルタイムで4、5人が同時に、ましてや今回のサターンは10人ですけれど、それが同じ土壌、同じリアルタイムの時間の中で遊ぶっていうのは前代未聞ですよね。

本誌■「ボンバーマン」の制作秘話などありましたらお願いします。

藤原■僕がＰＣエンジンで対戦型の「ボンバーマン」を作るっていった時に社内の全員に馬鹿にされたんです(笑)。要はこういう考え方ですよ。「あんな古いゲーム、今の新しいゲーム機になんで作る必要があるの？」っていう……。だからもう社内全員に猛反対を受けました。あと「爆弾で倒し合うというけど、逃げ回ったらおしまいじゃない」っていうこともいわれました。だけどゲームって忘れてはいけないのは、人と争った時に逃げ合うということはまずあり得ないですよ。絶対相手を倒そうとしますから。

本誌■そうですね。

藤原■だからそのコンセプトは間違っているなという、自分の中にこれは絶対面白いという自信があったんです。案の定、ゲームができたらハマった人間が続出して、うちの開発内部では「ボンバーマン」禁止令が出たんですよ(笑)。

本誌■そうなんですか。

藤原■僕、段位認定モードは喜んでほしいなと思っているんですけど、やっぱりあれを作ったのは、今まで「ボンバーマン」を遊んできた人達、それからあるいはこれから遊ぶ人達、多分ノーマルゲームから入っていくと思うんですよ。ノーマルゲームをプレイして、どれぐらいの「ボンバーマン」のう

まさなのかっていうのを、あれで見て戴いたらいいなと思って入れたわけです。やっぱりもうひとつ、聞かれると思うんですけど、サターンでなぜポリゴンじゃないのか、なぜＣＧじゃないのか、という部分についてお答えしておきます。ある部分では僕もそうだと思うんですよ。けれど、いつも不思議に思うのが、うちの営業部隊とか宣伝部隊でもよく出てくる言葉があるんですよ。これ、スーパーファミコンを始めた時もそうだったんですけれど「スーファミらしくない」、今だと「サターンらしくない」。その意味がわからなくてね。ある部分では理解している。でも、逆に「らしい」って何なのかなっていう疑問もあります。それはゲームを買うときに「これサターンらしくないから買うの止めようぜ」「スーファミらしくないから買うの止めよう」。そんな人は多分いないだろうなっていう。面白いから買おう、面白くないから買わないでおこうという理由に尽きると思うんです。でも、これからはいろんなジャンルの「ボンバーマン」を作ろうと思うんですけれど、その時に、こういうゲームのボンバーマンにしたいからこの機能を使う、こういう遊び方ができる……だったら僕はどんどん使うべきだと思います。機能だけじゃなくてコンセプトありの機能を使う。だから「サタボン」はていねいに作ったつもりなんで、もしプレイされてノーマルゲームを１度クリアしたら、ちょっとステージを見渡してほしいんですけど、なんだ、こんなことやっているんだっていう敵が結構いると思いますよ。あと、２人以上のゲームって、こんなに面白いですよってことがわかってもらえたらいいんじゃないかな。

本誌■今後の展開は？

藤原■やっぱりこれから先もルールを作って、それができるだけ見た目に簡単なものを作っていくでしょうね。

本誌■ありがとうございました。

段位を上げるコツを教えちゃいます!!

「サタボン」も発売され、日夜テレビにかじりついている人も多いと思う。そんな読者のために、段位昇格のためのコツを伝授する!!

●各フロアのコツ●

◆フロア１
・中央の３匹（ボンタン）を一緒に倒す
・３匹＋オニールを倒すのがベスト
・アイテムは取り逃さない

◆フロア２
・ボンタンは６匹一緒に倒す（画面左上が倒しやすい）

◆フロア３
・無敵アイテムを使って、できるだけ連鎖させて倒す（無敵中に空打ちしすぎると、技術点が下がるので注意）
・腕に自信がない場合は、画面右上のハートを取ろう

◆フロア４
・ボスとしてボム神が登場する。ここではその攻撃パターンを伝授
①腕部のゴムボムを十字に出現させる
②脚部のボムを飛ばして爆風を防いでしまう
③体を分離させて、爆風をまき散らす

◆フロア５
・敵の得点が低いので、アイテムを取ってできるだけ早くクリアしよう

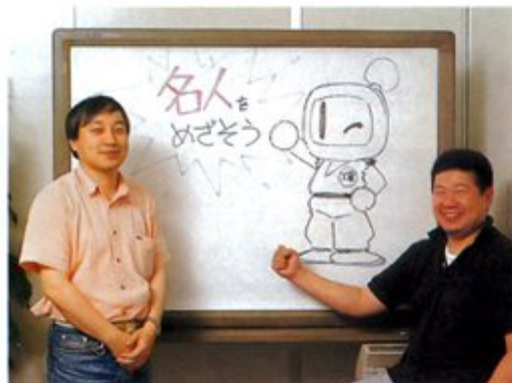
◆フロア６
・キックを多用して、技術点を稼ごう
・中央のボンタンを左右下に誘導させれば高得点を得るチャンス

◆フロア７
・左右にいるボンタン２匹とバロム２匹をパワーグローブを使って連鎖させよう
・右下にあるソフトクリームも忘れずに

◆フロア８
・このフロアにはボスとして、ボンバーデブゴンが登場する。その攻撃パターンは……
①プレイヤー目掛け、梱を伸縮させて攻撃してくる
②梱をプロペラのように回転させて、ヘリコプターのように浮かび、爆風から逃れる
③梱を回転させながら投げつけてくる

◆フロア９
・無敵を使って中央の敵を倒し、あとはジェネレーターから出現するボンタンをできるだけ一緒に倒し、得点を稼ぐ。

◆フロア10
・パワーグローブを使って、オニール５匹と右上にいるテルビョン２匹を倒そう・ジェネレーターから出現するテルビョンを一気に倒し、得点を稼ごう

●段位昇格のコツ●
①20階全部をクリアすること
②できるだけハートは取らないこと（ハートを取ると、技術点に影響する）
③空打ちしない（爆弾を仕掛けたら必ず敵を倒す）

サタマガ杯争奪！ 段位認定コンテスト開催!!

サターンボンバーマン クーラーバッグ

500mlまでの缶が入るかわいいボンバーマンがあなたの背中に。レジャーのお供にどうぞ。また、小物入れとしても使えるぞ。

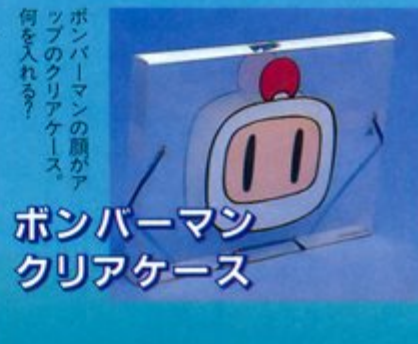
ねっぱれボンバー

両腕を左右に広げてからお腹を押すと、腕が丸まり抱きつく。ＵＦＯキャッチャーにありそうでない非売品グッズのひとつだ。

ランチボックス

お弁当のおかず入れに最適な大きさ。ボンバーマンのイラストが描かれているぞ。

ボンバーマン クリアケース

ボンバーマンの顔がアップのクリアケース。何を入れる？

豪華賞品の数々!!

君の記録をＶＨＳのビデオテープに記録して、編集部まで送ってくれ。上位５名に段位認定書とＴシャツに加え、以下の賞品をプレゼント!! さらに応募者全員の中から抽選で20名に、ランチボックスをプレゼントする。どの賞品もプレミアムグッズなので、チャンスを逃すな。

Ａ：クーラーバッグ　Ｂ：ねっぱれボンバー　Ｃ：クリアケース　Ｄ：ランチボックス

１位→ＡＢＣＤ
２位→ＢＣＤ　３位→ＣＤ
４位→Ｃ　５位→Ｄ

※封筒の表に、住所・氏名・年齢・職業・電話番号・ボバる度・到達階・得点を必ず明記すること。記入漏れは失格となるので注意してくれ。

●あて先●

〒103
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン編集部
サターンボンバーマン段位認定コンテスト係

餓狼伝説3 -遥かなる闘い-

●SNK●発売中●5,800円●対戦格闘

秘伝書(原稿料)を賭けた闘い(?)

餓狼3の攻略が終わったと思いきや、ライター仲間の大戸島氏が「餓狼3なら俺の方が強いしー」と挑戦してきた。対戦で使われた有効パターンを抜粋して紹介/

餓狼3チーム代表 健崩	VS	徹夜明けライター代表 大戸島さんじゅご
餓狼3攻略チームのリーダーらしい(本当?)。餓狼3大好き。1キャラはジョーだったが、女キャラ好きなのでマリーに変更。AOUショーで55人抜きの記録(ジョー)有。餓狼3攻略中の主食は麺類。おかげで夏バテ気味。		ペンネームをいくつも持つ格ゲーライター。RBよりも餓狼3を愛している。使用キャラはマリー。最近はレバー2本で遊ぶロボットゲームにハマリ中。攻略本を書いたり大会に待ち逃げなんたらという名前で参加している。

ルール

○逃げないようにタイム無制限
○初めから使用可能な10キャラで同キャラ対戦
○引き分けの場合は両人好きな1キャラで対戦
○勝率で原稿料を決める

対戦表

	キャラクター名	健	大
1	テリー・ボガード	○	×
2	アンディ・ボガード	○	×
3	ジョー・ヒガシ	○	×
4	不知火　舞	○	×
5	ギース・ハワード	○	×
6	フランコ・バッシュ	○	×
7	ボブ・ウィルソン	○	×
8	ブルー・マリー	○	×
9	ホンフゥ	○	×
10	望月　双角	×	○

試合前 餓狼伝説3攻略チームとして負けられない。でも前の日カラオケに行って飲み、二日酔い……。

試合後 双角で負けたのが痛い。全勝なら秦の秘伝書はすべて僕のものだったのに。ねっ大戸島さん。

試合前 餓狼3やってたのなんかぁ1年前だしぃ、どうせならぁ、ハンデくれってカンじぃぃぃぃぃ。

試合後 あああああああああああマリーで負けたあああああああああああああああああああああ(泣)。

健崩 WON 結果 **大戸島さんじゅうご LOSE**

対戦リプレイ

テリー・ボガード対決
強力な必殺技、通常技を全て使いこなせ

無限コンボなしのルールで行われたこの勝負。通常技でお互い牽制しつつ、キャンセルをかけ必殺技で攻める。突進系の技を返すのに、クイックスウェー攻撃を多用していたのが印象的。健崩は対オーバースウェー攻撃にキャンセル必殺技をパターンとして使用した。

アンディ・ボガード対決
相手の起き上がりに2択攻撃で翻弄せよ

離れた間合いでは飛翔拳を撃ち、斬影拳で追いかけるパターン。ジャンプからの攻撃はジャンプ強キックか幻影不知火を出すパターン。幻影不知火がヒットしたら相手は手前ラインに弾かれるので、対オーバースウェー攻撃キャンセル斬影拳(飛翔拳も可)で安定。

ジョー・ヒガシ対決
ハリケーンハリケーンスクリューアッパー

大戸島がジャンプ攻撃から連続技のパターンに対して、健崩はオーバースウェー攻撃からの連続技がパターン。超必殺技が出せる状態になると、ハリケーンアッパーと超必殺技を交ぜて使うのが有効。最後は潜在能力のスクリューアッパーで体力を削った。

不知火舞対決
決め手は斬影拳と幻影不知火からの連続技

ジャンプ攻撃がメインの戦いになった。しかしお互いに戦法がバレバレなのでスウェーで逃げたり、陽炎の舞で迎撃。起き上がりは2発目からしゃがみガード不可の飛燕連舞か、立ち弱キックを一発出して飛燕連舞と思わせてしゃがみ強キック。後は超必殺技で削りも。

ギース・ハワード対決

ジャンプ攻撃から潜在能力で相手をGET!

離れた間合いの時は烈風拳。近距離ではしゃがみ強キックキャンセル烈風拳と、しゃがみ弱キック連打から邪影拳が基本のパターン。対空は当て身投げ上段か、避け攻撃。疾風拳があるのでどう近づくかが鍵。最後はジャンプ攻撃からの潜在能力で勝負は決まった。

フランコ・バッシュ対決

親父のダブルコングは強かった(強すぎだ)

基本パターンはリーチの長い立ち強キックと、強パンチを牽制の意味を込めて出す。スキをみてジャンプ攻撃で跳び込みしゃがみ弱パンチキャンセル弱ダブルコング。健崩がジャンプ攻撃にはガードばかりなのに対して、大戸島はしゃがみ強パンチを使用していた。

ボブ・ウィルソン対決

跳び込み攻撃からの連続技を狙え

お互いジャンプ攻撃から入ろうとするので、相打ちが多かった。ジャンプ攻撃が当たったらコンビネーションアーツか、しゃがみ弱キック連打からバイソンホーン。他に多用していたのは特殊技のスライドヘッドバット。ダメージも大きく、相手は転ぶからね。

ブルー・マリー対決

ガード不能技と素早い動きで相手を翻弄だ

大戸島が使っていたパターンは、しゃがみ強パンチにキャンセルをかけ、スピンフォールかM・スパイダー。これが意外に反応しづらい。ラインに逃げるかバックステップで回避するしかない。これ以外はパターンがなかった。3ラウンドとも、潜在能力が決まった。

ホンフゥ対決

リーチの長い技と制空烈火棍がキーポイント

お互いにクイックスウェー攻撃や、立ち弱パンチなどのリーチの長い技で牽制しつつ攻撃し、電光石火の地や電光石火の天で奇襲をかけるのがパターン。しかし先読みで出す制空烈火棍で迎撃され攻め手を欠く。カデンツァの嵐を先に出した健崩が勝利した。

望月双角対決

必殺技で唯一使える鬼門陣で攻める

離れた間合いではまきびしを出すか、ダッシュジャンプして強パンチから連続技狙いか、なにも出さずに鬼門陣を決めるかの3つが多かった。あとは突然出す憑依弾がかなりひっかかってくれる。対空は特殊技の錫杖上段打ちで安定なのだがお互い焦りで出なかった。

このバトルは「リアルバウト餓狼伝説」の布石になるかも?

CHARACTER RANKING in SEGA SATURN MAGAZINE

順位	キャラ	順位	キャラ
1	テリー	6	舞
2	アンディ	7	ホンフゥ
3	ギース	8	バッシュ
4	ジョー	9	マリー
5	ボブ	10	双角

1位のテリーは文句なし。揃っている必殺技と通常技で強い。2位はアンディ。テリー並みの連続技あり技も揃ってる。3位はギースで疾風拳と潜在能力が使える。難は対空か。4位はジョーだが黄金のカカトのスキが怖いぐらい。5位はボブ。ボブサマーも強いし弱キック連打からのバイソンホーンが○。6位は舞。強力な対空がないためだが通常技が強い。7位はホンフゥで待たれると弱いのが弱点。8位はバッシュ。動きが遅いのがつらい。でかいキャラの宿命か？ 9位はマリーでリーチの短さが問題。10位は双角。必殺技が使えなさすぎ。

ビデオ募集締切迫る!!

前号で募集したハイスコアアタックビデオ。やはり手応えのあるゲームらしく、現状はボチボチといったところ。発売から約1ヵ月、そろそろ目標スコアを突破した人も多いことだろう。「無理かな～」と思わず、まずは送ってみてくれ！ キャラによっては案外イケルはずだ。

攻略チームとして一応手本を、ということで健崩が出したもの。みんなも頑張れ！

予告 サタマガライター
リアルバウト餓狼伝説デスマッチ!!
ライター原稿料争奪&読者プレゼント

今回の2人の闘いを見ていた他のライター数人が「俺も参加させろ」と言い始めた。そこで、リアルバウトでは規模を拡大し、読者の方にも楽しんでもらえる企画を実施。読者の方には誰が優勝するか予想していただき、当たった方には抽選でSNKさんとサタマガより賞品を進呈。ライターは一番負けた者が原稿を書き、その原稿料は優勝者に、という仕組みだ。詳細は次号以降のリアルバウトの記事を見よ！

ロードラッシュ

●エレクトロニック・アーツ・ビクター●発売中●5,800円●バイクレース●1人プレイのみ●全年齢推奨

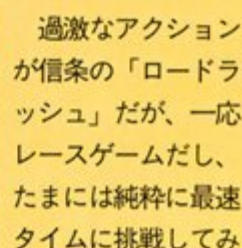
RASH OR DIE!

「ロードラッシュ」の5つのコースは、すべてサンフランシスコ近郊を舞台にしている。中でも太平洋を前方に臨む"ペニンスラ"は、実際にEAの本社がある土地でもある。このゲームから感じられる心地よい箱庭感覚は、そういったロケーションの選択からきているものなんだな、と改めて実感。

このゲームを否定的に見ることは、最新CG技術が駆使されているゲームを引き合いに出せば簡単にできる。しかし、開発スタッフがゲームという手段を用いて何を表現したかったのかを考えた時、「ロードラッシュ」には年月によって色あせない、確固たるテーマが存在しているように思う。

これがレースタイムだ。他の奴らと比べてみろよ。

プレイ中、タイムは画面上部に表示される。他のモードにはない緊張感が。

タイム トライアル サターン版だけの T.Tモード

過激なアクションが信条の「ロードラッシュ」だが、一応レースゲームだし、たまには純粋に最速タイムに挑戦してみたいというのもプレイヤーの心情。サターン版では、スラッシュ・モード（フリー走行）、ビッグレース・モード（全5レベルに挑むメインのゲームモード）以外に、新たにタイムトライアル・モードが追加された。タイムは各コースごとにランキング形式で記録される。気晴らしに最適だ。

キャラクター同士の相性もチェック

レース参加の登録をする酒場では、他の4人のラッシャー（ランダム）の話が聞ける。その内容によって相手の性格やプレイヤーキャラとの相性がわかるわけだが、この人間関係は実際のレース中にも影響を及ぼす。つまり凶暴な性格、あるいは仲の悪い相手ほど積極的に攻撃を仕掛けてくるというわけだ。人間関係を把握して、無益なバトルを避けよう。

バイクは3タイプ

ビッグレース・モードを勝ち抜くには、レースで稼いだ賞金で、より高性能なバイクに買い替えていく必要がある。カテゴリーは3タイプでそれぞれ5機種用意されている。状況に合ったバイク選びを心がけよう。

Sport Bike

スピード重視型の大型バイク。ヘタな小細工をする必要なしに堂々と直線勝負できるのが強みだ。欠点は、車体の重さからくるハンドリングの悪さ。タイトなカーブでは慎重なライン取りが要求される。

Rat Bike

最高速はそれほど期待できないが、ハンドリングがシャープで、混戦を抜け出すしたたかさを備えている。とはいえ所詮は消耗型バイク。他のタイプへの早期転換を。

Super Bike

アクセルボタンを素早く2回押すとニトロエンジンが作動。一定時間、最高速度がアップする。ニトロを使用できる回数は車体によって決まっているので、使うタイミングにこだわりたい。

OUTLINE OF STORY

2239年、ネオ御徒町。強い紫外線が降り注ぐこの街で、探偵事務所を構える鳴神雷蔵と、その助手、霧姫・アイスマン。彼らのもとに、事件の依頼にきたレニ・ラヴァル。彼女の父親がひと月前から行方不明なので、探してほしいとのこと。霧姫のプッシュに負けた雷蔵は、タイムライドを駆り時を超えて、彼女の父親を探しに出かけた。

ドイツのバーで、ターゲットの手がかりをつかみ、飛行船に乗り込む雷蔵達……。

時空探偵DD

〜幻のローレライ〜

●アスキー●発売中●6,800円●アドベンチャー●1人プレイのみ

鳴神雷蔵

タイムライドで時空を旅する探偵。空間が記憶している映像を見るという特殊能力を持つ。

編集部　まず、DDのコンセプトというか、完成形のイメージを教えていただきたいのですが。

園田　DDというゲーム自体が、映画の物語を体験できる1本の映像ソフトを作ろうという発想から生まれたものなので、「ゲーム」という枠にこだわった作りにはしていないんです。映像ソフトとして、面白いものを作ろうというスタンスで。

編集部　味のあるキャラクターが多数登場しますが、ストーリーも含め、すべて園田さんが創造された？

園田　そうです。ただ、容量の問題などがあり、おおもとのシナリオよりかなり圧縮していますので、形はずいぶん変わっていますけど。

編集部　初期の段階で、吸血鬼の時空探偵や、その助手などといったキャラクターはどのようにして生まれたんでしょうか？

園田　もともとそういうのを書いてみたいというのがありまして。軽い感じのルパン三世とかアニメのシティーハンターみたいで、トラブルに対処していける爽快感のあるキャラクターというのを書きたくて。

編集部　初めの段階から、ある種の男の色っぽさを押し出した世界観があったと。

園田　そうですね。男の色気が出てくるといいなあって。

編集部　鳴神雷蔵のイメージというか、モデルはあったんですか？

園田　ハードボイルドな部分をやろう。では、日本的なハードボイルドって何だろうということで、眠狂四郎の世界から。眠狂四郎というのは、暗い自分の過去をひきずりながら、色気の世界もあって、なおかつ叙情に流されず、事件を解決していく。そういうイメージがあったんですよ。その役をやっていた役者が市川雷蔵さんからお名前をいただいて、主人公を「鳴神雷蔵」とした。

編集部　アシスタントの霧姫は？

園田　僕は、いろいろ探偵物を書いているんですけれど、探偵の横にいつも、なんとなく気になる可愛い女の子がいて、足手まといとは言いつつかわいがって、2人にはどこか気の合うところがあって、やりこめられたりするけれど、彼女のことをどこかで大事にしている……という設定が好きなんです。男が1人で探偵していると、すごくハードボイルド色が強くなってしまうんですよね。そこに1人、緩衝材として女の子を配することで、男の主人公にも明るさが際立つし、会話も軽くなる。女の子の会話に合わせなきゃいけなくなるわけですから、彼女に引っ張られて楽しい会話が作れますし。

編集部　DDの活躍は広がりをもっていくのではないかということですが、その辺りはどうですか？

園田　企画の当初から早く小説を書けと言われているんですが、なかなか時間がなくて。この間やっと、1つ攻略本の中に短い短編を書き下ろしましたので、ちょっとそれは外伝的な扱いなんですが、そのへんもぜひ読んでいただければ。

編集部　たとえば、舞台演劇でDDを上演するとかいうお話は？

園田　それはもう、やれることならやってみたいですね。舞台とかに向いていると思うんですよね。いろいろな時代に飛んで行けるし。

編集部　最後に改めて、プレイヤーに対して、ここを見てほしいというポイントはありますか？

園田　勇者ばかりが主人公ではないぞと。アダルティな雰囲気を感じつつ、映画を楽しむように楽しんでほしいですね。こういうジャンル、海外には結構あるんですが、日本ではまだ開拓途上なんで、もっと広がっていくといいなあと思いますね。

ゲームの枠にとらわれず、映像・物語として面白いもの、というスタンスで作りました（原案・設定 園田英樹）

資料を探すのが大変でした。果ては北海道の模型屋さんまで……（プランナー 菅野勝之）

菊池　正直に言ってこのゲームは、見た目ほど革新的なことをやっているわけではないんですよ。むしろ大量のムービーを使うという新しい要素をクリアするために、ほかの部分ではあまり冒険していないかもしれない。でも、そのぶんアドベンチャーを楽しんでもらう、ということを見直すこともできたわけです。

編集部　例えばどのようなところを。

菊池　ムービーを使っているアドベンチャーって、重要な会話を一度聞き逃したら、謎が解けなくなるという不条理な展開もよく見られますよね。それで、それを補うのが……。

菅野　BNS。雷蔵がぼやいて大切なことを繰り返す、ぼやき・ナビゲーション・システムなんです（笑）。

菊池　それと、集めてきた情報をどう整理していこうかっていう問題には、名簿を活用することになった。

編集部　では、グラフィック部分にはどのような工夫をされたのですか。

菅野　例えば歩くときにもう少し視線を上下させて、歩いてるようにするっていうのはできたんですよ。ただ、それが気になるか気にならないかで好みが分かれて、今回はもう歩くときの視線の上下は省いた。

深沢　あまり動きをリアルにしすぎると謎解きに邪魔になるんですね。気を使ったのは表現、光の加減ですね。やっぱりハードボイルド風の感じを出したかったので、室内はちょっと暗めで、外からの太陽の光が差し込んでくるっていうのを基本的にして描きました。

編集部　全体を通して描き込みが非常に細かいですよね。

菅野　そこまでやれとは言ってないところも、みんなこだわっちゃって。

深沢　キャラクターは、他のチームのスタッフまで来て、「ホクロがあるほうがいい」とか、「脇の肉付きはこう」なんて指導してくれた（笑）。

編集部　資料集めも大変では？

菅野　新橋の航空図書館とかに探しに行ったり、モデリングするのに模型があったほうがいいと、北海道の小さなガレージキットのメーカーが作っているツェッペリン号を、注文して取り寄せたりもしました。ただ、飛行船のキャビンっていうのはあんなに広くないし豪華でもない。でも、ミステリーっぽい雰囲気を出そうということで「オリエント急行」のようにしてみたんです。さすがにシャンデリアはやめたけど（笑）。

深沢　はっきり見えない小道具までしっかりあったりするんですよ。タイムライドや戦闘機も必見です。

菅野　キューベルワーゲン、CGで作ったのは多分本邦初でしょう（笑）。

菊池　本当は戦車を出したかったんですけどね(笑)。オープニングの酒場のシーンで、奥のほうに貼ってあるポスターも見てほしい。

菊池　バカですよね(笑)。ここまでCGでやっちゃうっていうのは。

菅野　絵もフルカラーだし、サウンドも16ビットですから、「スペックギリギリだよ」ってプログラマーも泣いてました。ほんとうにスタッフの手作りの成果ですね。

おじさんを叱咤激励する霧姫の存在に注目

時として暗くなりがちなハードボイルドの世界に、ころころと笑い転げる「お嬢さん」がいたら……？　暗い話にはしたくなかった、という、園田氏や菅野氏をはじめとするスタッフの意向から生まれた霧姫の存在は、暗いおじさん達をまくしたてて、ハードボイルドの硬い世界を一気に柔らかくしてくれる。彼女がいることによって明るくなった、ハードボイルドならぬ「ハーフボイルド」の世界を楽しんでほしい。

下の3枚の写真は、いずれもゲーム中、あるいはムービーシーンに出てくる映像の一部。上から順に、鳴神雷蔵の時空探偵としての活動を許可する免状、ローレライ号のAデッキとBデッキを繋ぐ通路、そして大空を飛ぶローレライ号と……連れ添うように飛んでいるこの乗り物は一体!?

ASCii SOFT

CGシネマティックアドベンチャー

時空探偵DD（じくうたんてい ディーディー）

DRACULA DETECTIVE

〜幻のローレライ〜

西暦2238年の東京──。
時空犯罪専門の探偵DDこと鳴神雷蔵は、
とある少女からの依頼を受け、
失踪した高名な超電磁工学者を追って、
1939年、第二次大戦前夜のドイツへ。
失踪は自らの意志なのか、誘拐なのか。その目的は…？
時空を超えた陰謀を、キミは暴くことができるか。

陰謀と策略の香りただよう、過去への招待状。

●セガサターン用ソフト

プレイステーション用も同時発売！

7月26日(金)堂々登場!!

価格：¥6,800（税別）　CD-ROM2枚組

DDサウンドトラックアルバム 発売決定！

ゲーム音楽をCD用にリアレンジしてグレードアップ！
ゲーム未収録のボーナストラックも収録！

［GAME SOUND COLLECTION Vol.1 時空探偵DD〜幻のローレライ〜］

8/21発売予定　定価2,000円（税込）
発売元：株式会社MEM/NEOレーベル
販売元：BMGビクター株式会社

DDのすべてが明らかに！ ファン必携のガイドブック

設定資料、短編小説、開発者インタビュー等々、
未公開情報が満載！

［時空探偵DD公式ガイドブック］

7月下旬発売予定　定価580円（税込）
発売元：株式会社アスペクト

ASCII
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10　株式会社アスキー

(cm)

190 / 185 / 180 / 175 / 170 / 165 / 160 / 155

Teflon Mike
テフロン・マイク
身長／193cm
体重／98kg
バイク／Swallow
キャッシュ／$500
武器／なし
子供の野分に頭を打ったのか？
向こう見ずで怖いもの知らず。
公道を突っ走る
ワイルドで単細胞な奴。

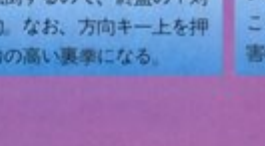
Bose Jefferson
ボーズ・ジェファーソン
身長／193cm
体重／95kg
バイク／ ZYX 250
キャッシュ／$500
武器／なし
ボーズの気さくな態度に
惑わされるな。
奴のパンチは車10台に
衝突された位に
効くからね。

Slim Jim
スリム・ジム
身長／188cm
体重／65kg
バイク／ Pico
キャッシュ／$600
武器／鉄パイプ
脱落しなければ、
おなぐさみ。
高校時代、同級生から
「葬も早死にするタイプ」
と呼ばれていた。

Axle
アクセル
身長／185cm
体重／83kg
バイク／ Swallow
キャッシュ／$200
武器／チェーン
残酷で慈悲の無い
典型的なバッドボーイ。
性根の腐った奴から
良い所を探そうたって
無駄な話さ。

最初から武器を持っているキャラは4人。パンチよりもリーチがあるので有利だが、武器を奪い取られることもあるので、油断めされるな。

このゲームでは、公道レース「ロードラッシュ」に参加するライダーを"ラッシャー"と呼んでいる。まともな人間は1人もいないようだ。

Milwaukee Jon
ミルウォーキー・ジョン
身長／180cm
体重／73kg
バイク／ Swallow
キャッシュ／$400
武器／鉄パイプ
死に損ないの前科者。
ジョンの悪魔的な
スタイルは、
ライダー達の肝を冷やす。

ビッグレース・モードとタイムトライアル・モードでは、プレイヤーは8人の主要ラッシャーの中の1人になりかわってレースに参加することになる。どいつもこいつもアクの強い顔だが、根はレースを心から愛している気のいい奴ばかりだ（大ウソ）。

Rhonda the Rash
ロンダ・ザ・ラッシュ
身長／178cm
体重／66kg
バイク／ Swallow
キャッシュ／$800
武器／なし
狂犬病にかかったと
思わせるほどクレージー。
この元ニューヨーカーには
優しい心のかけらも無い。
バイオレンスが彼女の生きがい。

Pearl McKurdy
パール・マッカーディー
身長／170cm
体重／54kg
バイク／ Pico
キャッシュ／$750
武器／チェーン
負けず嫌いで無鉄砲な
レトロパンク。
公道のアナキストの
異名を持つ。

RASHERS

各キャラクターにはそれぞれ喜び、平常、怒りの表情が用意されている。まあ元が元なんで、興味のない人にとってはどうでもいい要素だ。

Cydney Bass
シドニー・バス
身長／160cm
体重／49kg
バイク／ ZYX 250
キャッシュ／$1000
武器／なし
タカピーでわがままな
お金持ちギャル。
へたにご機嫌を損ねると
痛い目に会うよ、
なにしろ気が短いからね。

MASSIVE ATTACK!

順位アップさせるための反撃テクニック

ストイックな走行は、「ロードラッシュ」の世界では必ずしも順位に結びつかない。時には果敢にライバル車にプレッシャーをかけてこそ、最終的な勝利を手にすることができるのだ。とはいえ対戦格闘ゲームのような緻密さは要求されない。あくまで気楽に殴る蹴るを楽しもう。

パンチ

並走時にタイミングよくアタックボタンを押すと、ライバルにダメージを与えられる。残り体力が0になると転倒するので、終盤の1対1の競り合いに効果的。なお、方向キー上を押しながらだと、攻撃力の高い裏拳になる。

キック

並走時にタイミングよく方向キー下＋攻撃ボタンを押すと、ライバル車を大きく横方向に弾くことができる。ダメージは与えられないが、障害物を利用すればクラッシュさせることも可能。

チャージング

車体の左右移動でライバル車を押す。混雑状態を何とかしたい場面では、パンチやキックを浴びせるよりもリスクが少ない。好戦的な相手でなければ反撃されない、穏便な攻撃手段。

シナリオライター

園田英樹

「ゴッド・マジンガー」などの小説から、戯曲、テレビ脚本など多方面で執筆活動を展開。秋にスタートの「ライディーン」の新シリーズも担当する。また、自ら主宰する「劇団帰燕風人舎」では演出も手がける。ゲームシナリオは初。

ASCIIにスペシャリストが集結 彼らは時を駆けるアドベンチャーを生んだそれは……

コンピュータグラフィックで描かれているにもかかわらず、表情豊かな可愛い2人の女の子と、「何か」を感じさせる個性を持ったキャラクター達。夕日にゆったりと浮かぶ飛行船。そしてその向こうの水平線の彼方から覗く、沈みゆく太陽の光。これから始まる物語……。
小説からテレビや舞台の脚本まで手がける作家と、コンピュータグラフィックの制作に精通するシステムサコムIM部5課のスタッフ達が創造したこの世界。彼らが目指したものは、「アドベンチャーゲーム」ではなく、「1つの映像作品」だという。その作品とは……?

深沢和生

グラフィックデザイナー

システムサコムIM部開発5課所属。意外なことでグラフィック担当に。本人曰く「多くは語るまい」がすべてを物語る。

菅野勝之

プランナー

システムサコムIM部開発5課プランナー。「DNAが虫」(本人談)だけあって、資料収集から雑用まで機敏にこなす。

菊地勝義

ディレクター

システムサコムIM部開発5課主任。本気とも冗談ともつかぬ指示を出しつつも、結果的に全体をまとめてしまう(?)。

デカスリート

●セガ●発売中●5,800円●スポーツアクション●2人同時プレイ可能●全年齢推奨

DecAthlete

今回は「デカスリート」に隠された裏技を紹介するぞ！
記録を伸ばすものから見て楽しむものまで5種目7種類。
伸び悩んでいる人も、そうでない人も新記録を目指せ!!

デカスリートを楽しむための裏技大公開!!

100m ダッシュ

裏技
・でんぐり返しで走る… 選手紹介の時、方向キー←、→、Xボタン
・けんけん足で走る… 選手紹介の時、方向キー↑、←、↓、→、Xボタン

100mダッシュの裏技コマンドは表のとおり。ただしコマンド入力のタイミングはとってもシビア。成功させるのは難しいぞ。入力のポイントは選手紹介が始まると同時に入力し始めることだ。成功しても音とかは鳴らないので、走り出すまでは確認できないぞ。この競技の裏技はどちらも記録に影響しない。

でんぐり返し

さあ、コマンド入力は成功したかな？ スタート時には判断できないが、1秒後には、ほらこのとおり！

こんなことして、遅くなるのでは？ という心配はしなくていい。普通と変わらないぞ。

けんけん足

でんぐり返しの次はけんけん足で100m走だ！ これもでんぐり返し同様、記録に影響なし。けんけん足で世界新なんてこともありえるぞ。

遅い人はこれを使ってもやっぱり遅い。でも、見ていて楽しい裏技だ。

これはアーケードでも使えるはず。試してみよう。ギャラリーもびっくりだ。

砲丸投げ

裏技
・飛行船の向きを変える…
振りかぶりの時にLまたはRボタン
・カメラの切り替え…
砲丸が飛んでいる間にLまたはRボタン
・パワーゲージがMAXに…
パワーゲージ作動時にランボタン連打

砲丸には役に立つものが１つ、楽しむものが２つ用意されている。記録に関わるパワーゲージMAXは、振りかぶりのモーション中にランボタン（Aボタン）連打でOKだ。これで選手の動作が速くなり、適当に押してもMAXになる確率が上がる。常にMAX状態をキープできるわけではないぞ。

飛行船の向きを変える

遊びすぎるとタイムがなくなって、ファールをとられてしまう。

これを使って世界新を狙おう。技を使えば気を付けるのは投げる角度だけだ。

パワーゲージMAX

視点切り替え

砲丸が飛んでいる時にしかRボタンを押してみよう。視点が変わるぞ。

見ることのできる視点は４方向。L、Rを押した分だけ45度ずつカメラの位置が変わる。自分の投げた球をいろんな角度から見てみよう。

円盤投げでもできる

砲丸投げで紹介した、飛行船の向きを変える裏技とカメラを切り替える裏技は、なんと円盤投げでも使用可能だ。ぜひ、やってみよう。パワーゲージMAXは砲丸投げと円盤投げの操作の違いから使うことはできないので注意しよう。

1500m

裏技
・エネミーを吹き飛ばす…
競技中アクションボタンを押す

1500mの裏技は相手を吹き飛ばすというもの。ただしこの裏技はスタミナをどんどん消費するので、使いすぎは禁物。頻繁に使用せず、ここぞというときにとっておこう。

吹き飛ばすといっても、実際は相手を前に押し出す感じ。快適に走ることができ、タイムアップに役立つ。

走り幅跳び

裏技
・はさみ飛びで飛べる…
角度調節時に方向キー↓、↘、→

このコマンドも100mと同じく、入力のタイミングがとっても難しいぞ。ボタンを押すと同時にゆっくりと確実に入力してみよう。空中で、まるでカールルイスのように足をジタバタさせて飛距離を伸ばすことができるぞ。

BE EXCITE!

レッドカンパニー 西の市通り!!

RED

これが死天王の1人ミクロの霊子甲冑『紅雀』だ!!

この女性が、孔雀を操る死天王のミロクだ。

本誌でお馴染みの「サクラ大戦」企画担当で新婚の金子氏（左）とメカデザイン永田氏（右）にお話を聞いた。

孔雀は女性らしさを強調したんです（永田）
イメージは色っぽく、艶っぽくです（金子）

本誌■今回、初公開になった孔雀のイメージCGですが、デザインコンセプトについてお聞かせください。
金子■孔雀はボス敵の中でも女性が乗りますから、色っぽく、艶っぽくということで永田に作成を依頼したんです。
永田■メカはまず、ストーリー設定があってバトルシーンの基本的な構想をもらい、そこから使えそうな技（武器）をピックアップして、デザインを起こすという作業でした。あとはレッド内部で、意見を聞いて参考にしたりしました。
金子■孔雀が装備するレイピアなどの設定はシナリオからきていますが、手のマシンガンなどはCGからきているんですよ。
永田■特に孔雀には個人的に思い入れがありまして、「サクラ大戦」唯一の女性型メカなんですよ。だから、女性型ならば女性らしい部分を強調してやろうと思って、胸に手を付けたりしたんです。でも胸に手を付けちゃうと、もともとの腕とブッキングしちゃうので、マシンガンをつけようとか振り袖部分から何か出てきたら面白いだろうなという考えからああいった形ができあがったんです。孔雀を操るのがミロクという和服を着た女性であることから、ほかのメカに比べてかなり搭乗者のモチーフに近いメカなんですよ。そういう理由でほかのメカに比べると、かなり具象的な部分を背負っていて、グラマーで力強いイメージがあります。そして普段は隠れているんですが、唯一口を持っているんです。CG版は口が開きますから、いつか機会があったらお見せしたいですね。中には大砲が仕込まれています。また、ボスクラスのメカデザインは、どれもヘタをすると一貫性がないと非難されるぐらい個性的にしているんですけど、その中で一番具象性を出したがために異質になったのが孔雀といえます。脚がない代わりにホバリングで移動しますしね。ですから戦闘（シミュレーションパート）では、孔雀は一番見栄えがいいかもしれません。
金子■そういえば、メカデザインは大ボスクラスから入っていったところがありますね。
永田■そうだね。まず、光武を仕上げて味方の形態を決めてから、金子と森田にデザインコンセプトを提案して、そこから敵はこうしよう、ああしようと話し合ったんです。そのあとに、中ボスや脇侍などが生まれていったんです。
金子■光武のデザインは蒸気機関車の突き出たイメージと重なって、わりと機能的なデザインになっていますよね。
永田■うん、敵のほうが動力不明みたいな感じがするよね。あと、設定に固執するとハードSFになってしまうので、ボーダーラインを引いてエンタテインメント性を持たせようとしました。当初、光武なども「サクラ大戦」は女の子達が乗るロボットという漠然とした設定しかなかった。でも何かしらコアが見えていたので、孔雀とかもそうですけど、敵も名前が先行して存在していました。それが徐々にみんなの頭の中でイメージが固まってきたものを具現化する作業を僕がやったんです。
金子■はじめからCGで上がってくるものじゃないですから……。設定があるだけじゃないですか、それを3面図まで描いてもらいまして……。
永田■今では設定画はファイル4冊分もありますからね（笑）。
金子■本当にすごい量です。そういうわけで僕もイメージがすごくつかみやすかったんですよ。そういえばCGムービーのコンテは永田がきっているんですよ。私が見て、「音楽と動きが合いませんねぇ、ここ変えていいですか？」といってやっていたこともありましたね。
永田■あったね（笑）。今思うとCGムービーは、もうちょっとやりたかったなあ。
本誌■最後に一言お願いします。
永田■孔雀はゲーム中、胸が揺れるんです。グラマーですから期待していてください（一同爆笑）。

連載第11回
アベベ式

よみうりランドでバンジー!!

オ～ス、アベベだ。今回は企画の仕事が詰まっていて、寝ていないところに編集の千葉ちゃんから電話があった。「なに阿部さん、企画が息詰まってんの？　だったら気分転換にいい所に連れてってあげるよ」といわれ、行った先がよみうりランド!!　なんでもここでバンジージャンプをするという。私はまだ、バンジーを経験したことがない。しゃくだが千葉ちゃんに教えてもらおうと訪ねたら「俺もやったことないっす」とのこと。おいおいおい、大丈夫なのかよ？

阿部慶助……プロジェクトチーム・ムッシーズ代表。

上から見るとこんな感じ。シャレになりません……。

今回はライターのがすけつも同行（遊びにきただけ）。

バンジー初挑戦前のアベベ。この日最後の笑顔だった。

レッツ トライ！ バンジー!!

ここまできたからにはしょうがない。俺は大空に羽ばたいてやるぜ！　と覚悟を決めて登った所が高さ22m。７階建てぐらいのビルの高さである。下にいた時は巨大に見えたエアマットが座布団よりも小さく見える。ええい、深く考えるのはよそう。よし、飛ぶぞ！

下から見上げるとこんな感じ。アベベが小さく見える。でも、度胸１発よく飛びました。あんたは偉い！

もちろんパートナーのコミーも飛んだが、獣のような叫びを発してしまったのを千葉ちゃんに聞かれ、散々バカにされた。

遊園地の定番といったらジェットコースター！

せっかくよみうりランドにきたのだから、バンジージャンプだけではもったいないということで、ジェットコースターにも挑戦してきた。なんとよみうりランドには３種類のジェットコースターがある。それぞれ特徴があり、違ったスリルを味わうことができる。乗り物が大好きな人はぜひお試しあれ。絶叫すること間違いなしだ。

スタンディング＆ループコースター

脚を伸ばして、いわゆる直立状態で乗れるコースター。その態勢で360°の宙返りを体験できる。それでも絶叫度はやや低めか。

ホワイトキャニオン

全長1100m、5.5Gという世界最大級の横Gを誇る巨大木造コースター。白木の柱が頭にぶつかるような錯覚を覚え、３種類の中では１番スリルがあり、仕掛けも凝っているように感じた。ぜひトライしてほしい。

バンデット

最高時速110キロで全長1560mのルートを３分７秒で走り抜ける。最大高低差が78mあり、その高さから見る景色も絶景だ。

眠いところに刺激的な体験をするものだから、さすがのアベベもグロッキーでした。

協力／よみうりランド

千葉ちゃんもバンジー初体験だったが、飛ぶ前にVサインをかますなど余裕の表情。ジャンプ後も空中でポーズをとるなど芸が細かい。

どうだった？　私の飛びっぷり。体調が思わしくなくても飛んだ勇気にみんな感動しただろうか。くやしいのは、千葉ちゃんの恐怖に引きつった顔が拝めなかったこと。本当に神経の図太い奴だ。でもまあ、疲れた頭には最高の気分転換になった。これで、クセになったらどうしよう？

正面ゲートで記念撮影というところで、グロッキー状態から復活したアベベ。でも目はうつろ。次号も期待してくれ!!

この日お世話になった、よみうりランドの小林さん。夏休みはイベントも盛りだくさんのよみうりランドにGOだ!!

みんなもよみうりランドでバンジーに挑戦しようぜ!!

LUNAR
SILVER STAR STORY
EXPRESS

声優さんの数もメガCD版と比べてグンと増えたサターン版LUNAR。今回はアフレコ現場にお邪魔してインタビューを敢行してみたぞ。さて、声優さん達の演じた感想はというと……。

●角川書店
●今秋発売予定
●6,800円
●RPG

アフレコ現場に潜入！　声優コメント大放出！

いよいよ開発も大詰め。ビジュアル部分もほぼ完成したとあって、6月某日、LUNARのアフレコが行われた。今回ゲームに登場する声優さんは17人と大人数。それでも声優の方々はラジオドラマで顔を合わせる機会もあったとあって、なごやかな雰囲気で終始音録りを行っていました。そんな忙しい中とわかっていても、この機を逃してなるものか、と本誌は声優さん達にインタビューを敢行！　声優さん達全員のコメントを取ることに成功したのであった！　とはいえ、なにぶん人数が多く、ページの都合上全員いっぺんに掲載するわけにもいかず、今回はパーティーメンバーだけをご紹介。次回は謎の魔女やら四英雄などのコメントをお届けするので、お見逃しなく！　それでは今回もスタート！

全員で記念撮影。こんなに声優さん使うってのも豪華だわよねぇ。

アレス役　石田　彰さん

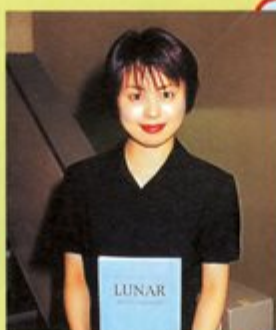
コメント

アレスっていうのは、がんばってるんだけどまだまだ足りなくて、ルーナっから見たらちょっと弟みたいなところのある少年ですね。ちょっと頼りなげなところがあるんだなぁ、じゃ線が細いのかなあって思ったんですけど、だんだん成長していきますので。その速度に自分がついていけてるかどうか、皆さんがどう判断されるかわかりませんが、そういうところがうまく演じられていればいいなと思っています。

ルーナ役　氷上恭子さん

コメント

ルーナっていう女の子がすごく無理のない性格をしているので、ナチュラルに演じられて楽しかったです。わりとしっかりしている娘なので本人の成長を、というよりアレスの成長をどう受け止めていくのかなって(考えて)演じました。物語後半の演技でもニュアンス的なものは純粋なルーナから外れないようにと思ってやっています。

ナル役　萩森侚子さん

コメント

ナルっていうのは普段は子猫のような外見をしているので、私はかわいい生意気な男の子という感じでずっとやらせていただきました。で、アレスとの旅の中で少しずつ成長していくって感じを出せればなあって、思ってやってました。自分でもこんなかわいい生き物がいたら、って想像しながらやりました。話がシリアスな部分もあるんですが、そんな中でナルはマイペースでっていう立場なんで。でも説明的な部分って全部ナルなんですよね。主人公楽してる！(笑)　CDなどのプロモーションもあるんで今年1年がんばります！

ちょっといい話

●メガCDの中でも名作との呼び声の高かったLUNAR。今回のサターン版はもちろんメガCD版の移植（ってもう言えないくらいシナリオも変わってるんだけどね）なわけだけど、なんと！　これらのシリーズの他の作品もサターンで来年中に発売されそうな気配なのだ！　となるとまたあらゆる面でパワーアップして登場するのは間違いない。これはファンならずとも見逃せない！　ひょっとしてこのままいくとサターンオリジナルの姿で拝めるかもよ。

●開発陣は今回のビジュアルのあまりのデキの良さに、ムービーカードへの対応を検討中。きれいなビジュアルをそのままお見せできたら……、との意図からだ。実現すればビデオアニメ並の絵でゲームが楽しめることに。ぜひ実現させてほしいなぁ。

ナッシュ役

阪口大介さん

コメント

こういう役は演じたことがないので、けっこう試行錯誤しながらやらせていただきました。LUNARはアニメ現場と同じように絵に合わせての録りだったんで、違和感なくやれました。こういうファンタジー系の話はすごく好きですしRPGも好きなので出たら買うぞ！って思ってます。僕個人としては何と言ってもミアですね。ジェシカはちょっと勘弁してください(笑)。

ミア役

浅田葉子さん

コメント

ミアは大人しくてボーッとした娘なんですよね。私も大人しくはないけどボーッとしたほうなんで、自然に演じられたんではないかなって思ってます。私はあんまりキャピキャピした役の記憶はないんですけど、中でも今回はやりやすかったです。ミアは1本芯の通った強さがありますよね。魔法を使うシーンではかけ声をかけてやはり魔法が使えたのねっていう雰囲気が出てますので、そこを聞いていただきたいなって思っています。

ジェシカ役

池澤春菜さん

コメント

私はかわいい感じの役が多く、ジェシカのような役はやったことがなくって。でも私の中にジェシカって要素はあったと思うんです。気持ちよく演じられて楽しかったです。活発でおてんばで、でもすっごく気持ちのやさしい真っ直ぐないい娘です。キリーとは恋人同士っていうよりパートナーかな。ガンガン言い合っててもお互いのことが一番わかっていて居心地がいい。そういう関係かなって思うんです。

キリー役

関　智一さん

コメント

山賊の親分で豪快なキリー、他のキャラには使命とかがあるんですけど、彼にはないので楽しくハチャメチャにやらせていただきました。わりと地のままに(笑)豪放磊落な感じであまり優等生にならないようにやりました。ジェシカとキリーはベタベタしてなくていいカップルですね。僕はジェシカのほうが好きです。女をたらし込む部分がもっとあっても良かったかな。

ちょっと悲しい話

夏休み発売を目指して開発を進めていたものの、結局発売は今秋に。でもこれはクリエイターの方々が、すべてにおいて高いクオリティを求めた結果なのです。遅れた分だけ、絶対に満足できるものに仕上がってきます(断言！)。だからもうちょっとだけ待っていてください(泣)。

お便り＆イラスト大募集

このコーナーでは皆さんからのお便りやイラストを大々的に募集中／　もちろんスタッフみんなが目を通します。また窪岡氏選定によるイラスト大賞を企画中。力作をお待ちしております。宛先は、〒103東京都中央区日本橋箱崎待ち24-1　ソフトバンク　セガサターンマガジン編集部　ルナエキ係まで。次回も声優特集だよん。

サタマガ・ゼネラル・エンタテイメント連動企画

GW デ・ラ・ゲームウェア

今回の樋口さんのコラムを見てビックリ。ゲームウェアって、やっぱり、濃いや。

DJ＝NAMo(25)

新時代のデジタルメディアと仲良くおつき合いするための2ページ

SPECIAL

ミニゲームの知られざる世界

なんか、いろいろあるみたいスよ。GWに収録されているゲームに、裏ワザってやつ。持ってる人は、とりあえずお試しあれい。

VOL.1収録 エジホン探偵事務所

いつまでも見つめていたい

VOL. 1の「エジホン探偵事務所」に、そんなことできたらズルいじゃん、てな現象が隠されているんです。「おまけ」以外のモードでゲームを始めると、例の仲間外れ探し画面になるわけですが、X、Y、Zボタンを押しながらスタートボタンを押すと、ポーズがかけられるんだって。

VOL.2収録 テレコムタウン2

減らず口をたたけるようになる

無駄のないシューティングが楽しめる、VOL. 2の「テレコムタウン2」。オープニングのデモ画面中に十字キーを上、上、下、下、左、左、右の順に押し、最後に右とA、B、Cいずれかのボタンをほぼ同時に押して、ゲーム開始。するとアラ不思議。画面左上のカードメーター、どうやっても減らなくなるんです。

かわいい少年がゾンビに

「テレコムタウン2」ネタでもう1つ。同じくデモ画面中に、十字キーを上、上、下、下、左、左、右、右と素早く入力。あ、でも、最後の右は、スタートボタンと同時入力っすよ。すると無敵プレイになるんですねえ。カードメーターが白くなったら、まんまと成功です。

GWのゲームテイスト

GWに収録されているゲームは、「構想○年、制作○年／」とかいう苦労話を売り物にするタイプのものとは方向性が180度異なり、制作期間、そして実際のプレイにさえも即効性が求められるものばかりですね。今ゲーム雑誌を見回してみると、そういったタイプのゲーム、めっきり減りましたね。セガから発売された「デカスリート」は、結構そのセンをいってると思うんですけど……。「いい加減に作ればいいじゃん」と言うつもりはありませんが、瞬間的なパワー（偶然、思いつきetc.）に満ちあふれたゲームをもっと見てみたいですね。ゲームの展開がシンプルかつスピーディで、どうしてそうなっちゃうのー？　というビジュアル・ショックを与えてくれるようなヤツ。今後のGWにも、そういうタイプのゲームの傑作がたくさん登場することを期待して見守っていきたいです。（NAMo）

これはメガドライブ用ソフト「アクアティック・ゲームズ」。ミニ競技てんこ盛りの内容で、実際のプレイもキャラの動作も、燃える。

STAFF VOICE

GW VOL.2 発売記念 私にも言わせてね

何にせよ、１つのソフトが完成して、予定通り発売されるのは嬉しいこってすよね。今回は、興奮冷めやらぬ(？)ＧＥのスタッフの方々にひと言ずつ頂戴して参りました。

宮川洋紀

GW2号　開発プロデューサー

ＧＷ１号における皆様からのハガキも4,000枚を越えました。ＧＷ２号の製作段階でのハガキではありましたが、できるだけ、皆様の声に答えるよう変更、改良したつもりです。GWは皆様の意見と向き合って、定期刊行されていく新しいゲームです。現在開発中のGW３号でもさらに向き合っております。ハガキ待ってます。

原　誠

GW2号　開発プロデューサー補

ＲＯＭ焼き職人の原です。朝から晩までＲＯＭを焼いています。一生懸命焼いているので、よく焼けていると思います。ぜひ一度、だまされたと思って召し上がってください。きっと、おいしくいただけると思います。そしてぜひ、ご感想を聞かせてください。

ドッグ・スターマン

GW2号　音楽・音響担当

GW２号発行おめでとうございます。まるで人ごとのようですが、僕は犬なので犬ごとなのでしょうか？少しのけ者のようで悲しい。あっ、犬だからのけけものですね。あまりくどいと、一昔前の野田秀樹みたいなのでやめますが、「のだひでき」と入力して、変換キーを押したら一発で「野田秀樹」とでました。メジャーって感じがします。GWもそうなるといいですね。ではGW３号でお逢いしましょう。

鹿角　剛

GW2号　PIPIT BOYの大冒険2
グラフィック・ムービー担当

宇宙一のわがまま娘ラー姫との衝撃的な出会いから、はや３作目に突入の「ピピットボーイの大冒険」。ピピットはいつも振られてばかりで、とっても可哀相です。人ごととは思えない方も大勢いらっしゃると思います。みんなで、ピピットに励ましのお便りをだそう！

松山　賢勝

GW2号　メインプログラム担当

つ、疲れた……。ここまで来るのにさまざまな苦難をむかえたが、今にして思ってもやはり辛い思い出でしかない。それでも２号が発売され、現在３号に向けて作業が進んでいる以上は、「やってみるさ」と言いながら苦難（作業）に立ち向かっていくことにしよう。以上。

川久保　考盛

GW2号　メインプログラム・
グラフィック担当

ＣＧもプログラムもやっております。うーん、３カ月に１回というのはゲームをする立場からすると長い期間だけど、制作側になると、なんとまぁ短いこと(泣)。デジタルギャラリーにどんどん投稿してくださいね！　次号もサービス、サービスぅ！（笑）

豊田　小百合

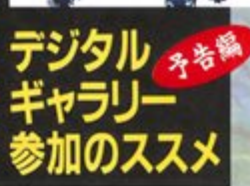
GW2号　PIPIT BOYの大冒険2　ワールド間ムービー担当

グラフィックのアシスタントをしている豊田です。いつでも元気に前向きでちゃっかりしている私と一緒に、パワフルに成長していく「ゲームウェア」とゆうものをずっと見守っていってくれないでしょうか？

鴨井　ひとみ

GW２号　インフォメーション・
音楽オーサリング担当

ゲームに関してまったく無知な私がこの世界にいていいのっかな？なんて思う今日この頃。Macと闘ってがちがちになった頭を柔らかくしてくれるのはケーキとアイスと睡眠。ＧＷと闘って指と目が疲れたGAMER達はどうやって身体の回復を計っているんだ。

NOTICE

デジタルギャラリー参加のススメ　予告編

ＧＷではデジタル映像作品を紹介する場が設けられています。VOL.２でもユーザーからの投稿作品が早くも収録されてますが、どうです？　「これくらいならオイラも、ちょっとコツさえわかれば作れそうだな」って気がしてきませんか？自分の意外な才能を発見できるかもしれませんよ。というわけで次号の「デ・ラ・ゲームウェア」では、いくつかのサンプル作品を使って、デジタル・コンテンツの作り方講座などを催してみたいと思っています。目指すはVOL.４収録だあ！（ちなみにVOL.３の締切は８月５日）。

実はサタマガ編集部も水面下で何やら制作中。はたしてGWに収録されるのだろうか？

COLUMN

TEXT：樋口泰人
（GAME-WAREの情報部分担当）

映画や漫画などジャンルを超えた批評活動をメディアを横断しつつ展開。「ＭＲハイファッション」などで連載中。

２歳半になる我が家の娘は、毎朝「ポンキッキーズ」を見るのを日課としている。と言ってもほとんど訳もわからず見ているのだと思うのだが、さすがにかぶりものの類には反応する。普通の人間でわかるのは、ピエールくらいだろうか。そう、電気グルーヴのピエール瀧である。いったいテクノ界を代表するバンドのメンバーが毎朝こんなところで何をやっているのか、とも思うのだが、どうやら本人に悪びれる気配はない。ごく当たり前にピエールをやっているのである。他の２人にも共通するその軽やかなスタンスが、彼らの音楽を支えている。第３号では電気グルーヴへのインタビューを行った。活字からでは伝わらない、彼らの生の空気を感じてほしい。

この前、日比谷野音のＬＢまつり、行ってきましてね。Ａ.Ｋ.Ｉの３年ぶりのラップとか、いろいろあったんですけど、何といっても圧巻だったのは、オーディエンス（女の子約７割）に「コロコロ日本一」と叫ばすことができる、スチャダラパーっすね。立見席でその様子を眺めていたら、人は結構、（何者かに）扇動されたがってるんだなあと、しみじみ思ってしまいました。発言がジジイですね。申しわけないということでまた次号。

ハガキを待ってます

- ◎コ良いゲーム募集
- ◎森代表へのおたより
- ◎ソフトに収録してほしいCM勝手に大募集
- ◎GWでの新企画提案

このコーナーあてさき

〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン編集部
「デ・ラ・ゲームウェア」係

SEGASATURN NETWORKS LABORATORY

セガサターン　ネットワークス
ラボラトリィ

LECTURE 03

セガサターンインターネット PART2

モデムキットを買ったらすぐネットサーフができる！

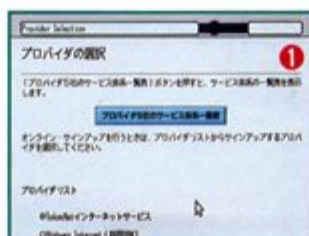
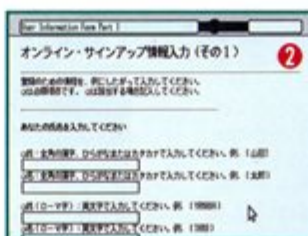
いよいよ発売日が迫ったセガサターン専用モデムキット。このキットには、これまでインターネットにまったくアクセスしたことがない人でもすぐに体験できるように、「みてねっと」というカードが入っている。その詳細を紹介！

STEP 1 「みてねっと」でインターネットを体験

モデムを買って、インターネットに接続するには、プロバイダと呼ばれる会社と契約をしなければならない。契約の方式は書面、オンライン、プリペイドの３つがあり、このうちプリペイドは事前に料金を支払う方式なので、難しい契約をしなくても、IDが書かれたカードを買うだけでネットサーフィンができるようになるのだ。このサービス「みてねっと」を提供するのは、アメリカ直通の高速回線を持つプロバイダ、東京インターネット。セガサターンインターネットにはこの「みてねっと」が15分間利用できるカードが同梱されている。もちろん、パソコンユーザーでも利用は可能。ただ、一時的なアドレスだから電子メールはできないので注意。

左がモデムに同梱の「みてねっと」15分無料体験カード。右が店頭販売されるカードで100分利用でき、2千円。通話料（電話代）込みだ。

STEP 2 オンラインサインアップでカンタン契約

セガサターンインターネットを販売するショップには2,000円分の「みてねっと」が置かれているので、これでネットサーフを楽しみ続けるのもいいが、メールのやりとりやニュースの読み書きも必要だと思ったら、プロバイダと正式に契約しておきたい（ただし、セガサターンインターネットVol.1では、メール、ニュースの読み書きをする機能がついていない。秋の無償バージョンアップでサポートされる予定）。セガサターンインターネットに登録されている150のプロバイダのうち、東京インターネット、IIJ、C&C mesh、ハイウェイインターネット、インフォスフィアの５社はオンラインサインアップ機能を使うことで、家にいながらにして契約を済ませせることができるうえに、面倒・複雑な設定は一切しないでインターネットを使いこなすことができる便利な機能がついている（もちろん、契約にはクレジットカードの所有など、一定条件はある）。

❶登録されている５つのプロバイダのうち、どれかを選択する。

❷氏名を漢字とローマ字で入力。他に、生年月日や性別も必要。

❸郵便番号、住所を入力して、所在都道府県を選択する。

バージョンアップで快適に！

セガサターンインターネットのタイトル画面には、Vol.１と表示されている。今後、バージョンアップにしたがい、Vol.２、３となっていく。Vol.２は秋頃、登録ユーザーに無料で配布される予定だ。

サターンインターネットに搭載されている仮想キーボードも、試作版に比べ操作性などが大幅にアップ。

●特別講義 …………東京インターネット 飯塚隆子さん

「買ったらすぐやりたい」をカタチにしてみました

セガサターン専用モデムを買えば、インターネットに接続できる環境は整います。ですが、プロバイダとの契約が完了するまで、ネットサーフはできません。でも、みてねっとを使えば、モデムを買ったその日から、インターネットを楽しめます。つまり「みてねっと」は、ゲームと同じように「買ったらすぐやりたい」という気持ちを形にして「身近なインターネット」を実現した商品なんです。1分20円という料金には、通話（電話）料金も含んでいますので、全国どこからも同じ料金で楽しめます。東京インターネットなら、アメリカ直通の45メガbpsという高速バックボーンを持っていますから、高速で、なおかつ安定したサービスを提供することができます。みなさんもぜひ「みてねっと」で、インターネットの世界に触れてみてください。

「みてねっと」で実際にいろいろなホームページにアクセス！

では実際に「みてねっと」を使って、ネットサーフをしてみよう。ここで紹介しているとおり、ゲームメーカーも最新状況を提供している。スタートボタンメニューで、メーカー名の下のURL（http://〜）を入力すればOKだ。他にもたくさんのメーカーがホームページを開設しているので、ぜひ探し出してもらいたい。

サタマガ版インターネットイエローページ

セガ

http://www.sega.co.jp/

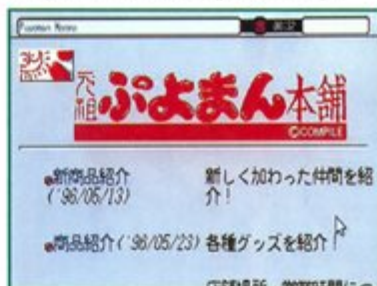
おなじみセガのホームページ。ゲームだけではなく、カラオケなどのエンタテイメント情報も充実。

アークシステムワークス

http://www.arcsy.co.jp/

ウィザーズハーモニーでおなじみのアークシステムワークス。永久保存版の攻略情報が載っている。

コンパイル

http://www.compile.co.jp/

イベント情報や、ぷよまん本舗の商品紹介ページなどが満載の、コンパイルのホームページだ。

SNK

http://www.neogeo.co.jp/

キング・オブ・ファイターズ96を初めとする、格闘ゲームの情報や神戸のネオジオワールドを紹介。

ハドソン

http://www.hudson.co.jp/

ゲーム情報に加え夏のキャラバン情報もここでゲット。なんと「愛ちゃんページ」も開設

バンダイ

http://www.bandai.co.jp/

ゲーム情報はもちろん、ガンダムなどのプラモデルや玩具情報満載なのがバンダイのホームページ。

トミー

http://www.dir.co.jp/tomy/

ホームページで、ゲームが楽しめる!?　「バーチャル黒ひげ危機一発」があるトミーのホームページ。

まだまだある！ゲームメーカーのホームページ

POINT FOR BEGINNER & EXPERT

●みてねっとカード

カードと聞くと、モデム前面のカードスロットを想像するが、みてねっとカードは印刷された個別のIDから度数が減っていくタイプで、スロットは使用しない。このため、パソコンで利用することもできる。カードはモデムを売っているお店ならば買える予定。また、みてねっとでは、メールとニュースを利用することはできないようになっている。

●メール&ニュース

メールとは、電子郵便のこと。インターネットメールなら、世界中の人とやりとりできる。また、ニュースは、特定の話題について情報を交換しあうシステム。それぞれの機能は、Vol. 1ではまだ対応していない。今後のバージョンでサポートの予定だ。

●バックボーン

プロバイダからインターネットに繋がっている専用の回線のことで、一度にデータをやりとりできる容量が大きいほど、高速にアクセスできる。東京インターネットは45Mbpsで、最高水準。

開設準備中

セガサターンモデムの発売に合わせて、サタマガでもホームページを開設予定。期待してくれ!!

SEGA AM1研の新タイトルをガンガン紹介するぞ!

セガAM1研 だいなまいと!

SEGA AM R&D DEPT. #1 OFFICIAL

いきなり始まった本コーナーは、セガAM1研の新作タイトルを紹介するページ。というわけで今回は「ダイナマイト刑事」をドーンと2P大放出! 開発者インタビューも必見だ!

ダイナマイト刑事(デカ)

●セガAM1研●稼動中●ST-V基板

まだまだ稼動して間がない「ダイナマイト刑事」の、全アイテムとその効果を大公開! さらに今回はAM1研に突撃インタビューを敢行! サターンへ移植の可能性は!?

協力プレイが果てしなくアツイ!

もうみんなは「ダイナマイト刑事」プレイしたかな? このゲームの魅力は何と言っても、簡単に繰り出せるダイナミックな技(技に関するコマンドは前号を見てね)と、イカした主人公キャラ&敵キャラ、そして数々のアイテム、アクション映画のような演出……などなど、挙げていくときりがない。最近のゲーム業界事情に詳しい人なら、久々にアクションらしいアクションゲームが登場したと感じるはずだ。2P協力プレイもアツいので、ぜひ体験してみてくれ!

イカした敵キャラたちに注目!

こんな敵キャラあり!?

「ダイナマイト刑事」の魅力の1つ、敵キャラ。何と、パンツ1枚のわけのわからないヤツや、いきなり相撲取りなどが平気で登場するセンスには脱帽。とにかくイカしている。

敵は常に3人から4人は出てくる。しかも変なヤツばかりだ。

こんな敵キャラ初めてだぁ〜っ!

DYNAMITE DEKA SPACIAL INTERVIEW

AM1研に直撃インタビュー

「ダイナマイト刑事」の魅力、そして開発秘話をAM1研にドーンと聞いてきたぞ! そのイカしたデザインセンスの源が今、明らかになる!

セガAM1研 企画開発課

平井 晋氏

「ダイナマイト刑事」を生み出した内田誠刑事長がフロリダでバカンス中のため、平井刑事長代理がインタビューに応えてくれたぞ。

声援次第では、すぐにでもサターンへ移植!?

本誌■まず久々のAM1研の作品ということで、「ダイナマイト刑事」の全体的なお話からお伺いしたいのですが。

平井■開発初期の段階での発想というのは、まず、ST-VでMODEL2に負けない表現力のゲームを作ろうということだったんです。以前「ゴールデンアックス」というスクロールアクションがあったんですが、そういった横スクロールアクションは、もう見た目では新規性がないと言うか、古いタイプのゲームになってしまうんですよね。ただ、遊びとしては結構初心者からマニアまで色々な楽しみ方ができるんですよ。そういう確立されたシステムを捨ててしまうのは、惜しいということで。スタイル的にはあくまでアクションゲームとして、今度はストーリーが展開していくようなゲームシステム、という点にウェイトを置いて、新しい形で表現していこうということで開発がスタートしました。で、今回は新たにポリゴンを使っているんですが、まあ色々なカメラワークを多用して、いわゆるスクロールアクションゲームの進化系というスタイルを目指しているんですよ。

本誌■日本ではもちろんですが、海外でも発売されるとか?

平井■そうです。実は開発に関してはどちらかと言えばアメリカチームが中心で、それをこちらでサポートするという形で開発が進んでいたんですよ。だからデザイナー、プログラマー、企画などはアメリカ産なんですよ(笑)。でも内田刑事長はAM1研ですよ、念のため。

本誌■日本版と海外版ではタイトルが違うということですが。

平井■ええ。海外版では「ダイ・ハード・アーケード」になります。

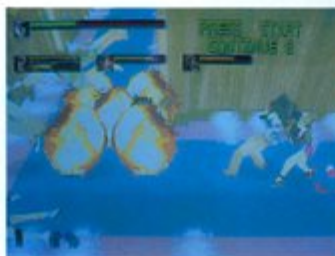
本誌■それがなぜ日本版は「ダイナマイト刑事」なんでしょう?

平井■まあ、それについてはちょっと秘密事項がたくさんありまして、お答えすることはできないんですけど、「ダイナマイト刑事」の名前の由来っていうのは、こちらで名前を決める担当者が初めて画面を見て、〝ダ

これがゲームに登場する全アイテムだ!

ここではゲーム中に登場する攻撃アイテム&補給アイテムなどを一気に紹介するぞ!

武器で敵をなぎ倒せ!

「ダイナマイト刑事」では、敵キャラを倒したり、画面内のオブジェクトを破壊するなどのアクションをすると、いろんなアイテムが出現する。武器はそのままパンチボタンで使用できるほか、飛び道具などで弾がなくなったら、それを投げつけて相手にダメージを与えることもできるのだ。とにかく、このゲームではアイテムを有効活用することが最大の攻略法! 使い惜しむと後悔するぞ!

アイテムは効果絶大! このパワー、迫力を見てくれ!

アイテムは、その上でパンチを押すと取ることができるぞ。

飛び道具系アイテム

ハンドガン	マシンガン	対戦車ライフル	ロケットランチャー
装弾数12のハンドガン。使いやすいぞ。	装弾数20。敵の多い場所で有効だ。	装弾数は6だが、破壊力バツグン!	絶大な威力を誇る武器。装弾数は6だ。

その他のアイテム(凶器系)

割れた瓶	デッキブラシ	スチールパイプ	ロボットアーム
割れた瓶で敵を攻撃。使い勝手はイイぞ。	リーチが長いので使いやすい。オススメ。	ただの鉄棒だが、これもリーチが長い。	基本的にスチールパイプと同じだ。

ゴルフクラブ	スプレー	ファイヤーアックス	ナイフ
これも武器になる。リーチも長いぞ!	使用回数6。敵の動きを一定時間止める。	いわゆる斧。与えるダメージも大きい。	リーチが短いものの すばやい攻撃が可能。

棒	ライター	スプレー+ライターで火炎放射器!
ただの棒だが、結構役に立つアイテム。	実はこれ単体では役に立たないが……?	何と、スプレーとライターを持っていると、火炎放射器として使うことができるぞ。この威力は絶大だ! ぜひ試そう。

補給系アイテム

ハンドガン・マガジン	マシンガン・マガジン	ライフ(レーション)	ライフ(ドリンク)	ライフ(カプセル)
ハンドガン用弾数12のマガジン。	弾数20発のマシンガンマガジン。	回復効果(大)の体力回復剤。	回復効果(中)の体力回復剤。	回復効果(小)の体力回復剤。

応用武器系アイテム

胡椒	木製椅子	柱時計	監視モニター	ドラム缶
使用回数6。敵を足止めする。	投げつけてダメージを与える。	敵にぶつけてダメージを与える。	これも同様に敵に投げつける。	敵に投げつけると爆発するぞ。

ぜひ主人公になりきってプレイしてください

イナマイトだ”と叫んだから、という話もあります(笑)。

本誌■内容的な部分についてですが、ゲーム自体がミッションクリア型で、映画的なストーリー展開ということですが、そのあたりを考えたのはAM1研のほうで?

平井■それに関しては、アメリカチームと思っていただいていいんじゃないですか。

本誌■その映画的手法を取り入れてみようという考え方は、最初からあったんでしょうか?

平井■これはかなり最初からあったと思いますね。CGを使ってカメラワークが思うようにできるようになったし、今までのベタ絵でいくつものパターンを持ってやっていた頃とは違いますから。フィールドがちゃんとあってカメラが移動できるってことで、もうその時点で映画のような使い方ができるっていう確信もあったと思いますね。映画のようなストーリー展開、カメラワーク、アクション、それを全部やっていこうと考えました。

本誌■また従来のアクションゲームとは違って、いろんな大技小技が入ってますね。

平井■大技を使うってことはイコール、カメラワークでさらに迫力あるものを見せることができる、ってことですよね。あと、一応それらの技はコマンド入力になるんですが、初心者の方でも適当にやっていれば技が出るんです。もちろん慣れてくれば自分で狙って技も出せます。言い換えれば、自分でシーンを演出できるんですね。そういったところも大きな理由になっていると思います。

本誌■このゲームの場合、大統領の娘を助け出すという任務を遂行するのが目的になっていますが、ゲームをプレイする中での別の楽しみ方などがあれば教えてください。

平井■そうですね。普通だったら逮捕しちゃうとか、大技を出すということになりますけど、例えば、そこら辺に落ちているものを拾ってみるとかですね。拾った組み合わせでいろんなことが起こることもあるんですよ。あとは背景にある物とか、例えばアイテムとして持てないものでも壊せたりするんでイロイロと殴ったり蹴ってみるのもいいかもしれませんね。

本誌■ST-Vということで、ズバリ、サターンへの移植の可能性とかはどうなんでしょう?

平井■うーん、どうでしょうか。もしかしたら移植される可能性もあるかも知れないし、ないかも知れない(笑)。とりあえずアーケードで売れないことにはサターンでの見込みも立たないですから……(笑)。あっ! 読者様の声援しだいでは、すぐにでも移植作業は始められますよ。

本誌■では最後に読者へのメッセージをお願いします。

平井■「ダイナマイト刑事」は結構『ダイ・ハード』を意識していますので、主人公になりきって、ドカンと派手にダイナマイトを爆発させるような感じの爽快感を目指してプレイしていただくと、開発しているアメリカチームの人間、こちらでサポートしている人間を含めて非常に嬉しいですね。

本誌■本日はお忙しい中、ありがとうございました。

(7月9日 AM1研にて収録)

次号からますますパワーアップ!

SEGA 「ラスブロ」のボスキャラ大公開！ セガAM3研 Rush!!

SEGA AM R&D DEPT.#3

何といっても今回は「ラスブロ」のボスキャラが目玉。「ガンブレード」もHARDコースコンプリート！もちろん今回もやましん氏自ら解説。人気の「バーチャロン」講座はバーチャロンワークスを大公開だ！

ラストブロンクス 東京番外地

●セガAM3研●稼働中●MODEL2基板

赤い肌の謎の男は8人目の敵、ボスキャラだった！ その全てを徹底検証！

YUSAKUが!!

謎に包まれたボスキャラクター

RED EYE

レッドアイ出現!!

前号で公開した謎のイラスト。実は8人目の敵、つまり最後のボスキャラ「レッドアイ」ということが判明した！赤い肌に謎のゴーグル、髪は金髪……そして、何と武器はYOKOと同じトンファー！　さらに、よく見れば攻撃スタイルはYOKOと非常に似ている。そして、これはお気づきの人もいるだろう。そう、名前がレッドアイ、つまり挑戦状を叩きつけてきたレッドラムではないのだ。まさか、真のボスはこの後に控えているのか!?　ともあれ、このレッドアイ、強さはハンパじゃないぞ！

無敵の強さを見せる謎の男！

攻撃スタイルは確かにYOKOに似てはいるが、レッドアイ独自の攻撃も当然仕掛けてくる。全ての動きはすばやく、かつスキもほとんど見られない。本当に勝つことはできるのか……？

YOKOが!!

ZAIMOKUまでもが!!

AM3研に聞く RED EYEの全貌

謎の組織「RED RUM」が闇試合を勝ち抜いたリーダーへ仕向けてくる刺客。それが「RED EYE」です。

なぜ彼があのようなゴーグルをして闘っているのか、闘っている目的は？　それらはまだ謎に包まれています。しかし、立ちはだかる強敵達を倒して、ついにはRED EYEさえも倒すことができるという強者なら、その謎を解き明かすヒントを得ることができるでしょう。ぜひ自力でそのヒントを発見してみてください。

コイツに勝つ術はあるのか!?

ボスキャラRED EYEの強さを探る

基本技

YOKOの技を多用!?

基本攻撃は当然武器であるトンファーを使ったもの。確かにYOKOと武器が同じではあるが、ここまでYOKOと同じ攻撃法を使ってくるか!? という程に似ている。トンファーだけあって、攻撃リーチはさほど長くはないが、そのスピードは並々ならぬものだ。

トンファーを多彩に操って攻撃してくる。通常攻撃のダメージも、かなり大きいぞ。

投げ技

多彩な投げ技が炸裂！

通常のキャラにも多数用意されている投げ技。前号で下段投げを紹介したように、「ラスブロ」における投げの存在の大きさは、本誌読者ならすでにご存じだろう。このレッドアイが繰り出してくる投げ技も当然1種類ではない。多彩な投げ技を状況に合わせて臨機応変に使い分けてくる、巧みなキャラなのだ。しかも、中にはとんでもない投げ技も存在し、それをいとも簡単に繰り出してくるうえ、そのダメージ量はほかキャラよりも断然多く、1回の投げを喰らった時点で半分の体力を奪われてしまうこともある。まさに極悪なボスキャラだ。

これはレッドアイが繰り出す投げ技のほんの一例。このように、一瞬のスキに投げられてしまう。

連続技

すばやく、そして強い

連続技に関しては、ほとんどYOKOと同じ。ただし、威力は大きく、そしてすばやい。かなり複雑なコンボもしかけてくるので、やはり一筋縄ではいかないだろう。ではその一例を紹介しよう。

1発目はトンファーを振り上げての攻撃。このモーションにスキはない。

そして2発目。振り上げたトンファーを今度は振り下ろす。これも一瞬。

そして間髪入れずに上段蹴り。この先に続くコンボも使ってくるぞ！

RED EYEとの闘いは、ホームステージで

各キャラクターには、それぞれホームステージがあることはご存じかな？ で、レッドアイとは、そのプレイヤーキャラのホームステージで闘うことになるのだ。自分のステージで最強の敵と闘う……。粋なはからいだね。さあ、ホームステージでレッドアイを倒せ！

LISA

「ラスブロ」イラストコーナー

今回から始まったこのイラストコーナー。コメントしてくれるのはAM3研ベ～あ～氏だ！

クールなジョーもこの通り。ただの「やんちゃ坊主」だね。全キャラのイラストありがとう。これからも応援御願いしますね。

万木一子さん

なんか黒澤がなつかれてるんですけど。楽しそうで良いですね、青春の一ページって感じで。でも、この後、2人の運命や如何に……。

P.N.桑山圭さん

女の子3人組ですね。それぞれの特徴を摑んだ表情がグッド。今回敢えてポスターにイラストを使用しましたが、どうでしょうか？

P.N.亜希魚さん

イラスト大募集！

本コーナーでは「ラスブロ」のイラストを大募集しているぞ！ 採用者にはセガAM3研から素敵なプレゼントが……あるかも。あて先は欄外を見てね！

AM3研ベ～あ～氏

AM3研オフィシャル ラスブロ攻略ビデオ発売！

AM3研 news!!

SEGA OFFICIAL VIDEO LIBRARY Vol.4

8月1日、日本コロムビアから早くも「ラストブロンクス」攻略ビデオが発売されるぞ！ このビデオだけの特別映像を収録したオープニングから、各キャラの代表基本技・連続技を収録したキャラクター紹介など、内容盛りだくさん！ ビデオの仕様は、VHS／45分。気になる値段は4,800円（税別）となっているぞ。

店舗大会用「ラスブロ」オリジナルTシャツ完成！

AM3研 トピックス

人気絶好調「ラスブロ」。プライズTシャツに続き、店舗大会用のTシャツも完成したぞ。イカすロゴに手描きキャライラストがバッチリプリントされた、超レアな逸品だ。

今後、店舗で開催される「ラスブロ」大会で活用予定。キミの近くのセガ店舗でのイベント開催情報を逃すな!!

これが特製Tシャツ!!

ガンブレード ニューヨーク

●セガAM3研●稼働中●MODEL2基板

HARDコースも今回で終了！ 今後はスコアアタックだ！

前号ではHARDコースの１面＆２面の攻略をしたが、今回は引き続き３面、４面の攻略といく。EASYコース同様、ここも４ステージ構成になっているので事実上、今回で攻略は終了する。今後はスコアアタックを集中して攻略していくので、全国のガンブレーダーのみんなは期待していてほしい。さて、HARDの３面４面は難易度も超A級／　頑張ってフルコンプリート目指してくれ／

HARD COURSE STAGE 3　ボスはとにかくミサイルを落とせ！

ここからが正念場！

やましん氏のワンポイントアドバイスにもあるように、ここは最初の砲台あたりがガンだろう。敵の数も過去最高だ。唯一の救いは地上物が多いこと。それを利用して誘爆で一気にザコを倒すことができれば随分違うはずだ。ボスはとにかくミサイルを消すことに専念すること。ムリに本体を狙う必要はないぞ。

Ⓐスタート地点の攻撃法で、後の流れはガラリと変わってくる。どこから掃除していくかはプレイヤーしだい。健闘を祈る。

Ⓑ敵の攻撃が最も激しくなるエリア。ニス塗りの箱から出てくる敵には注意。油断していると、いきなり至近距離から撃たれる。

Ⓒボスは HPがある程度減ると逃げていく。鬼のようにミサイルを撃ってくるので、それを消すことに命をかけていれば大丈夫。なんとかなる。

コレ／　コイツが箱から出てくる敵だ。この茶色の箱のあるエリア注意しよう。破壊もできないぞ。

ボスキャラ怒濤のミサイル攻撃。かなりのハイペースで撃ってくるので怯むなよ／

ディレクター 山本（やましん）の ワンポイント講座

ここからが本当のハードコースだ。まず導入部の砲台をどうするかが第一関門。A;左の敵から撃って砲台をやり過ごす（砲台は生きているので後でうっかりやられるかも）。B;右の敵を爆発箱に誘導して誘爆で始末し振り返りざま砲台を破壊する（誘導に失敗すると集中砲火を食らう）。C;とにかく砲台を先に破壊する（破壊できなかったらどうするよ）。という３パターンがありどれも一長一短である。ニスを塗ったような色の木箱はエネミーが入っているので爆発はしない。爆発する箱には赤いラベルが貼ってあるんだけど普通気がつかんよね。

HARD COURSE STAGE 4　全意識を画面に集中させろ！

敵は地上、そして空中から攻撃してくる。両方から攻撃されるとかなり厄介だ。

ザコのくせに、動きもかなりすばやい。特に空中を飛ぶ敵には手を焼くだろう。

いよいよ最終面だ。このステージは見ての通り、夜のNY。夜だけあって周りの状況がつかみ辛く、ただノホホンとプレイしていると即死する。敵の数は今まで以上に多く、さらに厄介なことに、陸はおろか、空中を飛行する敵キャラまでわんさかと出現するのだ。おまけにレーダーのような便利なものはないので、全ては プレイヤーの勘と視覚だけが頼りになる。このステージの秘策はやましん氏が語っているので、そちらを参考にしてほしい。さて、ボスキャラだが、コイツは3面と同じ敵。ミサイルを多量に撃ってくるのでそれを消しつつ、本体にも当てるように攻撃すればOKだ。健闘を祈る。

これがボス。飛び上がってハデに移動するが、複雑な動きはしてこないので、その点は安心。とはいえ、撃ってくるミサイルの量とスピードときたら、もうハンパじゃないぞ／

ディレクター 山本（やましん）の ワンポイント講座

夜のNYだけあって危険がいっぱい。爆発に照らし出される街には無数の敵が潜んでいる。逃げてはいけない。前進しろ。最初の２秒は撃たないで引きつけるのも有効だ。求められるのは、敵が今どの辺にどれだけいるのかを肌で察知する能力、そして視点の動きとシンクロし、出てきた敵を確実に破壊することだ。敵の数は無意識に数えろ。敵に撃ち込みつつも画面全体に気を配れ。遠くの敵から撃つことにより視点を誘導しろ。敵を画面内に３匹にするな。地上と空中の混成チームにするな。10万点を目指してがんばれ／

GUNBLADE NY
SCORE ATTACK講座

前半2ステージを徹底攻略!!
「ガンブレード」ディレクター、やましん氏が解説する究極攻略法!

BATTERY PARK

今時ちまちました攻略をしても仕方ないので思いっきり飛ばす。この面の目標得点は16000点だ。まず最初。敵が4体いるがどれから撃つかでその後の展開がかなり変わる。このゲームは人に教えてもらうより自分なりの攻略法を考えるほうが高得点を狙えるのだが、参考までに私はまず真ん中の装甲車を破壊して近くのエネミーを誘導し、そのまま撃って、木箱前のエネミーを爆発に押し込む。次に要塞跡の向こう群に向かうが振り向きざまにエネミーごと背後に見えるいろんな物資を破壊する。次のコンテナに行く前には40秒以上残し、コンテナ上のエネミーは超遠距離射撃で2体とも破壊。そのうちボスが出たらとにかく27発撃ち込む。以上だ。

点数は確実にGETしていく。この小さな積み重ねが大事だ。

ボスは何としてでも27発撃ち込む。さもないと高得点は狙えない。

これがステージ開始直後。どこから狙っていくかが勝負どころだ。

コンテナ上の敵は狙いにくい。超遠距離から倒すのが理想。

目標16000点!まだまだイケる!

TIMES SQUARE

BATTERY PARKで6000点取れないとこっちにくる。G.A. Plazaステージが苦手な人はわざとこっちにくるのも可。最初のエネミーの群れは中央の木箱周辺に集まるまで撃たず、集まったら誘爆で一気に倒す。成功すれば敵援軍のヘリに正面から戦いを挑めるのでさっさと叩き落とす。落とすのが早すぎると最初の3人が出てこないがまあそこまで早いことはまずないだろう。1回目で落とせなくても2回目の援軍が出てくるまでにはなんとしても落とすこと。「落ちろー落ちろー」などと叫びながらやると周りがびびるので楽しい。あとはボスまで一直線。残り時間にもよるが、ボス両側のデブを先にやっつけるのが基本。1万点に何点上積みできるかが勝負だ。

最初の群は、このように爆発箱周辺に集まるまで撃たない。集まった時点で爆発箱を破壊して、誘爆で一気に処理するのだ。

敵援軍のヘリは必ず落とすこと。時間的にシビアなので、ヘリ出現前で手こずっていると破壊できないぞ。スピーディーにいけ!

ボスは左のザコの足を狙って転ばせておいてから右のザコをしとめる。両脇のザコを倒して、初めてボス本体を攻撃する。

AM3研プレス担当
のりまき 第2回 トゥデイ!

東京ジョイポリスでハートドキドキの巻

のりまきっす。前号でのケガの治りも良好で抜糸を待つだけ。というわけで、オープン前の「東京ジョイポリス」で行われたマガジンハウス主催先行読者招待日でウハウハの「ラスブロ」イベントを慣行してきたので報告しちゃうっす。今回のイベントゲストはなんと「ラスブロ」3人娘のコスプレをしたMMB!　いろんなイベントで会ってはいるのだが一緒に舞台にスタンドするのは初めて。その見事なムチムチぶりにはかなり照れたっす。のりまき30歳、照れても仕事は完全遂行。今日もビールがうまいっす!

熱く熱弁するギャラリー達。その熱さにのりまきの解説も冴えまくる。

MMBと対戦して勝つと、何と「ポパイ」Tシャツがもらえるのだ!

今週のお宝プレゼント

・ラリードライバー
浅賀敏則選手サイン色紙

グラナダ・ダカールラリー、クラス優勝4回という、浅賀選手のサイン色紙をプレゼント。

2名様

・東京ジョイポリス
ペアチケット **5名様**

7月12日にオープンした東京ジョイポリスのペアチケットを5名にプレゼント。

※プレゼントのあて先
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町 24-1
ソフトバンク㈱ サタマガ編集部
「のりまきトゥデイ! 今週のお宝プレゼント 7/26係」まで。

次号はボスキャラ他を大公開!

好評の資料公開は次号でパワーアップ!? 期待せよ!!

AM3研オフィシャル企画

短期集中連載

Dr.ワタリの電脳戦機バーチャロン講座

Vol.10

おかげさまで連載10回を迎えたこの講座。今回は、総まとめとしてスタッフを大公開だ。

講師：セガAM3研・企画「電脳戦機バーチャロン」チーフディレクター 亙 重郎

Here is the V…

コイツラガ　バーチャロン・ワークス　ダ

特別編 これがバーチャロンワークスだ！

連載10回目ともなれば、もはや〝短期集中連載〟ではなく、〝長期定番連載〟ものとして、サザエさんなみのものを目指したいものだ。

というわけで、今回は「2」の話題やサターン版の話も出てさらに注目されるであろう、バーチャロンスタッフの面々を紹介しておこう。

Dr.ワタリ▶

ディレクター兼プロデューサー。日々、怪しげなことばかり考えている。彼の一番大事なお仕事は、ゲームのコーディネートだ。でも他にやる人がいないので雑用も山積みだ。

VIRTUAL-ON WORKS

グラフィック軍団

▼ロボ拓

存在感ある風貌がなんとも言えない。独特の芸風が光る。

◀テラリン

わりと責任感の強い、努力家さんだ。かつて、ベルグドルで無敵の強さを誇っていた。

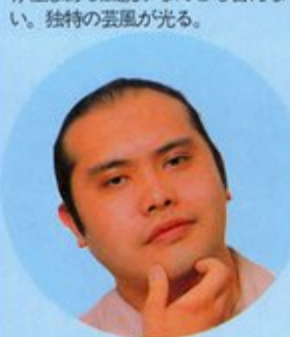
▲ナルー少尉

やたらとバーチャロンが上手い……はずが、最近不調。普段は面倒見のいい兄貴なんだが。

◀ヨッシー隊長

デザイン部隊の新任隊長さん。〝何事もこっそり〟がモットーだ。

▼オージ

現在1人だけ異なるフロアで隔離労働中。早く引っ越しておいで。

▲バイオ拓

左上ロボ拓ちゃんと同姓同名！ 区別上、こんな呼称になってしまった。いいのか？

◀おじゃーん

とにかくマイペースだ。定時に来るべし。

グラフィック軍団・概要

グラフィック軍団のお仕事は、VRのモデリングをしたり、膨大な量のモーションを作成したり……。とにかくやることが多い。

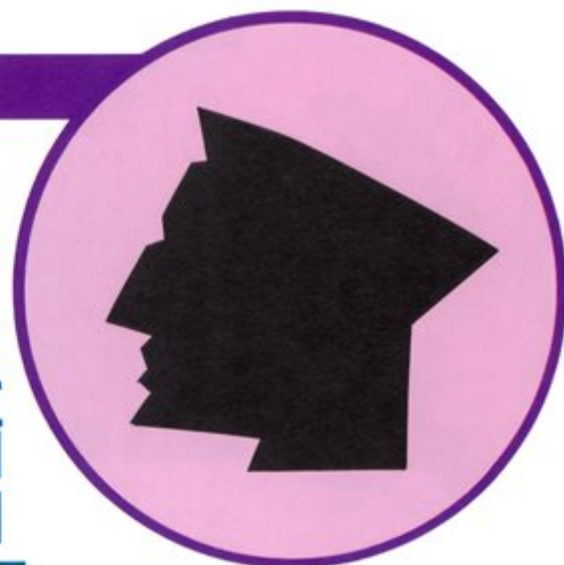
▼もりゃー

気がついたらこんなところに流れ着いていた、流浪の仕事人。甘党だ。

企画＋ソフト＋グラフィック

三位一体の…

Virtual-On Works!!!

ゲーム作りも、結構な人員を要するチーム作業になって久しい。バーチャロンに関してもその例に漏れず、なんやかやとそれなりの所帯になっている。今回は、そういったスタッフに注目し、彼らの実体に迫ってみた。

▶カトキ画伯

埼玉の奥地から、ナイスなVRのデザインを送り続けてくれる。

ソフトの王国

▼イッシー軍曹

闘将イッシーは、今日も戦い続ける！みんなも応援よろしく！

▼ミキ

彼の本名は誰も知らない。だが、その筋の情報に詳しい。

▼まりりん

油断した隙に徴用されてしまった。自らの不幸に夜な夜な枕を涙で濡らす。

▶おかちゃん

新人だ。アクの強い人々に囲まれて、将来に不安を感じている。

ソフトの王国・概要

ソフトの王国の主要産業は、ゲームのシステム構築だ。国民は常時多忙で、常に癒しの糧を求めている。

▲ジロー ソノダ主任

ソフト部隊の主任さん。腹痛と腰痛に悩まされながら、今日もキーボードをたたく。

妙!

CULLICULUM

E-03

開発秘話-03

VIRTUAL-ON STAFF TALK

実録！ 開発秘話3本勝負!!

その1 M.S.B.SYSTEM ver. 3.3の秘話

TWIN筐体のシート部、或いは中間デモ等で表示される"M.S.B.SYSTEM ver. 3.3"の意味するところとは一体？ この件に関しては、一スタッフから貴重なコメントが得られた。「要は、3回作りなおしたってことですよ」。バーチャロンの開発期間は、のべ1年半。この間、約半年刻みでゲームは一から作りなおされ、劇的に変化してきた、というのである。「最初、ロボットもの、という未知の分野に対するゲームとしての可能性を疑問視する声が多かった。だから、納得させようとして最初の半年でゲームの基礎を作った。この時点で今のver.3とほぼ同コンセプトの原型はできていた。ただし、絵的にはショボかったんだ。そしたら、今度は「商品」としての可能性を疑問視する声が高まった。で、いきなりロケテストのスケジュールが決まってさ。慌てたよ。でも、やらないと。結果出さないと。最終的には、わかってもらえないからね。半年で作ったよ、ロケテ・バージョン。結果？ 予想外に良かったね。あの時、プレイしてくれた人達にはいくら感謝してもしきれない。ようやく、陽の目を浴びて堂々と開発できるようになったんだから。でも、ある意味辛くもあったかな。「いける」ということがわかった瞬間から「早く出しなさい」ってことになって。残りの半年間でできる限りの事をして作り込んでいったよ。そういうわけで、ver.3って、「俺達、3回作りなおした／」みたいな主張でもあるんだ」…生々しい話ではある。

その2 極限状況下でのモーション制作～0.1秒へのこだわり～

バーチャロイド達は、秒間60コマというコマ数でその動きを表現している。これは、日本のリミテッド・アニメの相場（秒間24コマ中動画枚数アベレージ8）からすれば、驚異的な数字である。で、「これだけのコマ数があれば、どんなに緻密な動きでも表現できそう／」みたいな幻想は誰もが必ず抱くわけだが、事実は往々にして残酷だ。バーチャロンの本質は「高速機動対戦」。1つ1つのアクションに高レベルのクイックレスポンスが求められる。結果、個々のモーションに十分なコマ数を割くことはできないのだ。例えば「テムジンに格好良くランチャーを撃たせたいから」という理由で1シーケンス2秒、計120コマのアクションを作ったとする。当然素晴らしいモーションができるだろう。しかし、考えてみてくれ。君がライバルと熾烈な銃撃戦を展開していて、「この1発が明暗を分ける／」的攻撃が2秒もかかるようなものだったら…？ 当然相手はたやすくその意図を見抜き、さっさと回避してしまうだろう。いかにモーションのデキが良くても、実用性がなければ意味がないってこと、わかるよね？

かくしてバーチャロイド達のモーション制作は、1シーケンスの時間尺に関して、はなはだしく制約の高い状況下で行われることになった。しかも、モーションキャプチャーによるデータサンプリングに基づくロトスコープ的方法論とは異なり、オール手作り。なぜなら、スタッフのスタンスは「ライデンのダッシュ攻撃後の減速モーションに割ける尺数は最大24コマ（0.4秒／）。この尺数&時間でヤツの重量感を出してみようっ／」だからである。結果作られたのが、あの10コマ目で劇的に腰を落とし、しっかりと「タメ」をとって減速する豪快なモーションだ。時間的制約による限られたコマ数で、リアルさよりむしろ「らしさ」を追求し、プレイヤーの感情移入度を深める。最強例では、6コマ（0.1秒）1シーケンスのモーション、なんてのもある。この極限状況下、やれ「タメをどうする」だの、「優美さが欲しい」だの、とんでもない問題に取り組んでしまうのがバーチャロンのスタッフなのだ。

「バーチャロイドのモーションって、ある意味、日本的アニメーションの伝統を正統に継承してるって感じかも」……言い得て妙かもしれない。

フェイ-イェンのモーション振り付けを大根片手に実演するDr.ワタリ。各機体のモーションへのこだわりは、こんなスタッフの愛から生まれてきているのだ。

その3 中継モニターの生い立ち

「発端は廃品の再利用。それにつきるね」……かつて、AM3研ではスターウォーズを題材に3Dシューティングゲームを制作したことがある。筐体は50インチプロジェクターを使用した大がかりな物で、内容面でも技術的にはかなり高レベルの物だった。その後、開発が一段落して関連機材も逐一片づけられていくかたわら、なぜかプロジェクターだけは部屋の片隅にうっちゃられ、やがて忘れられていった……。何度目かの部内大掃除の時、単なる邪魔者扱いのこのオンボロプロジェクターは、どさくさに紛れてバーチャロン・ワークスの作業場に押し込められてしまった。

当初、スタッフ一同かなり迷惑がっていたわけだが、ただ置いてあるだけというのも癪にさわるので、ゲーム画面を別視点からチェックするための配線を行った。これがなんとも具合がよかったのである。それまで、自分の視点でしかゲームの展開を知ることができなかったのが、「神の目」ともいえる客観視点からじっくり観察することができるようになったのは、ある意味画期的だった。これには、各VRのモーションがきちんとアサインされているか、エフェクト関係は正しく表示されているか、といった本来の目的であるチェック作業の効率化はもちろん、「単に見ているだけで十分に楽しめる」という予期せぬ機能も兼ね備わっていたのだ。

この日を境に、今まで厄介者扱いだったプロジェクターは、いきなり嬉しいアイテム「中継モニター」へと変身した。そして、数々のロケテストやショウ会場に持ち込まれ、ゲームの魅力を別の角度から客層にアピールすることに成功、その素晴らしさが絶賛された。後には、少数ながら商品化まで行われていくことになり、製品版はロケーションでも好評のうちに迎えられた。

今、その役目を終えた元祖「中継モニター」は、どこに？ ということになると、実はまだ我々バーチャロンワークスの作業場内に居座っている。いい加減ガタもきているが、胎動する「バーチャロン2」にて再起動する日もそう遠い話ではないだろう。現在、老兵は束の間の休息を楽しんでいるかに見える……。

50インチという大迫力の画面で白熱の戦いが映し出される"ライブモニター"。その導入は本当にひょんなことから始まったのだ。

祝！ 連載10回記念！ 豪華懸賞付き特別クイズ

「この人たちは困っている」

人生にトラブルはつきもの。勿論、多少のことは我慢するけど、ほどほどであってほしい……。そんな願いも虚しく、バーチャロン・ワークス内では、最近不幸な運命に翻弄される人々が後を断たない。まるで悪魔に魅入られているかのようだ。特に下記の3名のスタッフは、かなり本気でやられているらしい。一体、彼らは何をそんなに困っているのか？ 下図の「スタッフ顔写真＆運命」の正しい組み合わせを推理して応募してください。正解者の中から抽選で素敵なプレゼントを差し上げます。

【A】愛車GT-R（R32）が事故で大破！ 特にサスはマジでやられたらしく、修理代が超ヘビー！ このままでは自己破産も夢ではない

【B】旧ドイツ軍の重戦車「ティーガー！」の転輪を衝動買い！ 思った通りの巨大なガラクタで置き場所もなく、途方に暮れる。

【C】社内で行きつけのおトイレが何者かの手によって常習的に荒らされている。安らぎの場を失った男の行き場のない怒りは筆舌に尽くしがたい。

▲御尊顔　▲運命

CULLICULUM F-04 読者の声-04 READER'S VOICE

さて、1回おやすみしてしまったお便りコーナーですが、ここに復活！ 今回、1人目は差出人名がない、名無しの権兵衛さんだ！

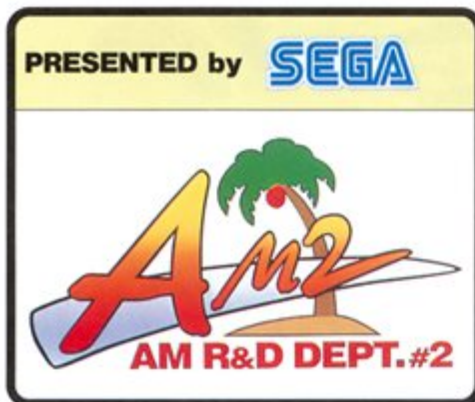
「電脳戦機バーチャロン」、楽しく遊ばせて頂いています。楽しすぎて、いくら使ったかわからないくらいです（涙）。また「バーチャ貧乏」という言葉が実感を持って理解できるようになりました。サターンではあの極悪ヤガランテを使えるようにしてほしいなーと思っていましたが、Ⅱじゃないバイパーも入れてほしくなりました。Ⅱ以上に速くて、装甲が薄くてS.L.Cダイブは外れたら終わりの自爆技というのはどうでしょうか？ 無理だろうなーと思いつつ、ちょっと期待しています。「2」に関しては、バーチャロンに足りないものを感じないので、いまひとつピンとこないのですが、我が愛機アファームドにも隠し技を入れてやってください。「2」を出してほしいのはもちろんなのですが、サターン版の発売で何とか終わると思っていた慢性的な金欠がさらに続くと思うと憂鬱です。できればサターンリリース後、ちょっと間を空けて出してほしいです。サターン版バーチャロン本当に期待しています。　（by 無記名くん）

Dr.ワタリ■そんな。憂鬱なんて言わずにつきあって下さいよ。面白い物作りますから。ちなみに私も凄い貧乏です。いやマジで。具体的な数字は格好悪すぎて公表できないけど。

●自分は少し疲れてます。さて、バーチャロンですが最近ほとんど相手にならないくらい弱くなってます。いつも対戦して負けます。自分なりに考えてみたんですが、理由は多分本の見すぎではないかと考えられます。なぜか？それは本来の自分の戦い方を無視してしまい、本に書いてあるようにやろうとしたからです。勝ちにこだわりすぎて弱くなってしまいました。また一から出直しです。でもサターン版が出る頃までには何とか元の強さを（といってもムチャクチャ強くはなかったけど）取り戻したいと思います。ではでは。教訓「自分のプレイスタイルは自分で作る。本は参考程度にしよう」　（by 田中伸也くん）

Dr.ワタリ■偉い！それだよ、それ。マニュアル通りにプレイして何が楽しいのか、何が格好良いのか。前々回、ゴー准尉も言ってたでしょう？ 自分の美学（とまで行かなくても構わないが）にのっとった、自分なりの戦い方ってやつを編み出すことがゲームの面白さの1つだって。そこらへんのことに頭を使うのって、本当に楽しいよね。

［次回予告］ライデン〜伝説の重戦闘VRを斬る！〜

PRESENTED by SEGA

セガAM2研 OFFICIAL CORNER Express Neo

Vol.26

前号では今度は4ボタン操作といったことが判明した「VF3」。今回はサンプリングテスト版の画面写真をついに入手！「VF3」関係者にアタックしたぞ。

Scoop Shot! これが「VF3」超最新画面だ！

東京ジョイポリスにも先行登場！

高低差のある新型ステージに注目せよ！ HIGH&LOW

2月のAOUショーでのデモンストレーション映像の公開以来、追加画面はなかなか公開されなかった「バーチャファイター3」だが、東京ジョイポリスでの先行登場(※各関連記事参照)を受けて、このたびついに、最新の画面が公開された！ 画面はご覧の通り、最後の新キャラ鷹嵐と、新しいコスチュームをまとった、「VF」キャラ。そして、舞台となっているステージは、「VF3」最大の変化が見られる傾斜(高低差)のあるステージだ。先日オープンしたばかりの東京ジョイポリスで、開発中の「VF3」を2時間みっちり堪能してきたという、VF鉄人の池袋サラ氏他、名のあるプレイヤーからは早くも「楽しすぎる」と絶賛の声があがっているほど。次号の詳細続報を含め、「VF3」はもう目が離せないぞ!!

噂になっていた傾斜のあるステージがここだ。画面写真ではわかりにくいが、香港の商店街の一角にある料理店のお店の屋根の上が戦いのステージとなっている。高低差は「VF3」の戦闘で重要な要素の1つとなり、ダメージの強弱や空中コンボの入り方だけでなく、「例えばサラのイリュージョンキックの入り具合などは、場所によって違ってきたりもする(鈴木裕)」とのことだ。ちなみにこちらの画面ではパイのキック(かかと落とし？)に新技術"モーションブラー"がかかっており、残像処理によりプレイヤーに技の状況を認識させているのが見てとれる。右ページでデザイン担当者が「港で働くお父さん」風と言う2Pジェフリーにも注目だ。

最後の新キャラ鷹嵐の動いているシーンも初公開！鷹嵐の繰り出す張り手をラウが第4のボタン"Eボタン"でかわしている様子がわかる。鷹嵐をはじめ、ここに紹介しているキャラは、まだまだ変更の可能性はあるとのこと。この他にも砂漠のステージや図書館ステージなど、続々完成中だぞ。

やるほどにその新しさにハマるはずです

AM2研部長
鈴木 裕

この間は風邪をこじらせて心配された鈴木裕部長。注目の画面公開に際して、「3」のポイントを語ってもらったぞ。

「バーチャファイター2」が出てから、もう1年半以上経ちますが、今度の「バーチャファイター3」では、新しいボタンの使い方が大きなカギとなります。最初のうちはEボタンを使うこともままならないでしょうが、何度か使っているうちにすぐにEボタンの使いどころや感覚がわかってくると思います。とにかく、まずはEボタンをうまく使い込んでみてほしいですね。それともう1つ、「バーチャファイター3」で導入されているアンジュレーション(ステージの高低差)ですが、こちらはEボタンを使えるようになってからでいいので、徐々に気をつけていくようにするといいと思います。自分がいる位置と相手がいる位置による有利不利さ……。このへんはやり込んでいく中で少しずつ覚えていくといいでしょう。新しいキャラや新しい技も非常に楽しいのですが、まずはEボタンとアンジュレーション、この2つを使った戦いを「3」では楽しんでほしいと思います。このたびセガが自信を持ってオープンした東京ジョイポリスでは、開発中の「バーチャファイター3」が遊べるようになっていますので、夏休みには、ぜひみなさん見に行ってほしいですね。

 ※画面は開発中のものです

「VF3」キーパーソンが語る現状と今後

DESIGN PART デザイン部門の今

「VF3」のカギを握るスタッフの中でも、かなり重要な位置を占めるデザインチーム。衣装、ステージなど、現在の状況と、今後の見どころを聞いた。

現在も急ピッチで膨大な枚数が描かれているというキャラクターラフデッサンを広げて見せてくれたデザインチーム。ウルフの２Ｐは、小島さんの前にあるウエスタン風が現在の候補とか。各キャラも進行中だ。

デザインディレクション

伊崎和宏

キャラクターのモーションとステージ以外のディレクションを担当する伊崎氏。各キャラのモデリングも完成へ。

ステージデザイン

西村尚武

ステージのディレクションとキャラクターのモーションを担当する西村氏。鈴木部長の好みで今回も入ったという万里の長城は、左のように実写のように非常にリアルだ。ステージはどれも注目だぞ。

キャラクターモデリング

小島みか

自分自身もラフデッサンを描いているという小島さん。左ページで紹介しているジェフリーのデザインの元ラフやスポーティーなリオンの他鷹嵐のまわし案なども見える。デザインはこれからまだまだ変更の可能性あり？

急ピッチで進む最後の追い込み

本誌■まずは社内を含め、「VF３」のサンプリングテストが実施されてると思いますが、デザイナーから見て、みなさんの反響はいかがです？

伊崎■詳しいアンケート結果のほうはこれから順次出てくるんですが、いろいろ熱狂的な意見を言われる方もいますし、その一方で細かい新しい部分に気づいてくれる人もいたりして、これからの詰めの作業のいい参考になってますね。

本誌■ステージのほうのデザインディレクションは西村さんがやられているとのことですが、今回の「VF３」のステージの見どころはズバリどのへんになるんでしょうか？

西村■面白いなぁ、と思っているのはやっぱり傾斜のあるステージですかね。あとは万里の長城なんかも、非常にキレイな感じに出てくれて良かったですね。

西村■「VF２」から「VF３」へのステージの進化という部分では、大きく言うと、１つはステージの形が単純な四角でなくなったこと、もう１つは壁のあるステージができたこと、最後はデコボコ（高低差）ができたことの３つですね。

本誌■洞窟内のステージとかは、非常にデコボコ感がうまく出ているんですが、あのへんは作る際には、苦労のほどはどうなんでしょうか？

西村■デコボコを作ること自体はそんなに大変ではないんですよね。背景の綺麗さとか、リアルさとかの表現部分は、MODEL３の性能の高さに負うところが大きいですから、デザイナーレベルでは、それほど大変ではないんですよ。難しいのはそれから先で、ステージの高低差のつけ具合の調整のほうが大変ですね。傾斜をつけすぎてもゲームにならないし、傾斜が少ないとゲーム性に影響しないし……。まずは実際に遊んで、楽しめるようにというのが第一ですから。

本誌■現在も、毎日のように鈴木裕部長からはいろいろ注文が出ているとも聞きますが、今日現在の各キャラクターの様子は、どんな感じですか？

小島■じつは鷹嵐が、ロケテストのアンケートの結果、評判良くなくて、今は浴衣を着た感じで、露出度を変更したものにしている最中です。

本誌■現状で、そのまま製品版にも入りそうなキャラのデザインというのはありますか？

小島■ラウの１Ｐ、２Ｐとパイの１Ｐあたりがいきそうですね。私自身は、２Ｐのジェフリーが〝港で働くお父さん〟的で気に入ってはいます。ちなみに、サラは鈴木部長が〝女ゴルゴ13〟って言ってますが（笑）、今後どうするかは微妙ですね。特にサラとジャッキーの２Ｐは、これからラフを描いてからの作業になりますし、他のキャラクターも全般的にデザインし直す可能性があるかもしれません。

本誌■テスト版では、影丸の２Ｐが結構凶悪な感じだったんですが、あのへんは？

伊崎■影丸は鈴木部長から、とにかく鎖帷子（くさりかたびら）にしてほしいと言われてたので、ああいうデザインにしてたんですね。素顔のほうは、CGポートレートでも見せていますが、小島さんには「トヨエツ（豊川悦司）」風にしてよって言ったら、本当にそんな感じになってきたので（笑）、そのへんも見てやってほしいですね。

本誌■ところで、テスト版のキャラセレクト画面は、キャラの顔が回転していましたが、あのへんは何か見どころが？

伊崎■あれはMODEL３でやると決まった時点で、僕自身やりたかったことでして、逆にMODEL２ではできなかったことなんです。具体的に言うと、あれだけのポリゴン数を使ったキャラの顔がぐるーっと回っていくんですが、あれは元からレンダリングした映像を流しているわけじゃなくて、ちゃんとリアルタイムで顔の角度を計算して光源も含めて表示しているんですよ。だから、キャラ選択をするときに、キャラクターの表情が毎回違うようになるんですね。そのへんの細かい部分で、MODEL３のスペックを見せたかったというのがあります。

本誌■それでは、最後に仕上げに向けて何かひとこといただけますか？

伊崎■今のところ見た目が劇的に変わってないという意見もあったりするんですが、僕らもたまに「VF２」の画面を見ると、やっぱりかなり変わったなぁと思うんですよね。「VF３」になって、よりリアルに、より綺麗に仕上がっているとは思うんですが、これからの追い込みで、さらにいいものに仕上げますので、完成版を期待して待っててください。

これがセガの次期主力大型筐体のメガロ410だ。現行アストロシティ並みにコンパクトながら41インチモニターを実現。音も高音質だ。

「VF3」キーパーソンが語る新たな挑戦

HARDWARE PART

新筐体メガロ410のすべて

「VF3」の登場とともに新型がデビューするメガロ筐体。その性能と詳細を設計者が解説する。

これが新型筐体メガロ410、通称コメガロだ！

メガロ410の設計図。スティック取り付け位置の高さは現行のアストロシティと同じ。インストカードスペースも広く取られている。

本誌■「VF３」の登場とともに、新型筐体メガロ410が市場に導入されるとのことですが、特徴を解説いただけますか。
松野■基本的にはメガロ50の後継機なんですが、今まで別々だったプロジェクターとキャビネット本体を一体化し、モニターに41インチプロジェクターを採用したコンパクト版ですね。
本誌■モニターが41インチという理由は？
松野■ウチはメガロ50を出していますから、次は当然さらに大きい筐体を、といくはずだったんですが、実際のアーケードでは、もうこのテの大型筐体は飽和状態になりつつありますから。今度はもっとコンパクトで、それでいて迫力はそのままに、というのを目指したんですね。ちなみに従来のアストロシティの画面が29インチですから、画面的な接近度も加えると約倍の面積と迫力があると思います。
本誌■全体のサイズ的比較はどうです？
松野■サイズ的には、かなりアストロシティに近いですね。幅はやや広いですが、奥行きも10センチと違わないですね。
本誌■コスト的にはどうなんでしょう？
松野■大きさが半分だから、値段もメガロ50の半分かというと、そうもいかなくて(笑)。根本的に画面を投影するプロジェクションのシステムはメガロ50と同じですから、半分とまではいかないですね。
本誌■今回は、サウンド面もかなり強化されているとのことですが？
伊藤■サウンドは今回まったく新規でスピーカーのボックスを作りまして、パソコンの横などについているブックシェル型のものよりもさらにコンパクトになってまして、３ウェイタイプになってます。スピーカーの取り付け位置も、モニターの上部についているので、非常にプレイヤーに直接届くようになってますね。それと効果音的に言うと、元から出るパワーを１ランクアップしてますので、迫力のほうも非常に出るようになっています。
本誌■メガロが新しくなるということは、従来のアストロやバーサスシティの新型は出ないのでしょうか？
松野■アストロに関しては、メガロ410とほぼ同時に〝ブラストシティ〟というものが出る予定です。こちらはサウンド及びモニターの性能（※３モード対応）はメガロ410と同じものながら、コストは従来のアストロと同じなんです。
本誌■今後の筐体の将来像はありますか？
松野■今回の新型が出るまでに３年半経ってますから、21世紀には壁掛け平面ディスプレイとかいいなぁ、なんて話してますよ（笑）。実現するといいですね。

AM4研
松野雅樹
伊藤太

「ハングオン」「スペースハリアー」「アウトラン」「アフターバーナー」などの体感ゲーム筐体をはじめ、現行のメガロ50やアストロシティも手掛けた両名。新型にも自信満々。

本誌■「VF３」のサウンドですが、前回お話をおうかがいした時から、だいぶできてきているようなんですが？
中村■そうですね。デザインとか他のセクションに比べると、サウンドはかなり進んでいるんじゃないかなと思います。「VF２」の時はサターン版の「１」の移植の作業もあって、かなりギリギリまで曲を作っていたんですが、今回はもう全ステージの倍ぐらいの曲数ができてまして、完成形をどんな形にするかというところまできているんですよ。
本誌■「VF２」のBGMは、ギターをベースにしたハードロック調でしたが、今回の「VF3」の曲のコンセプトというのは？
中村■全体的にわりと自由な発想でやらせてもらってますね。音全体のお話をすると、今回は曲と効果音の比率が、かなり変わっています。「VF２」の時には曲のデータが40%、効果音のデータが60%といった割合だったんですが、今回は曲が20%くらい、効果音が80%くらいの割合でして、それぐらい効果音の比重が大きいんですね。まあ、効果音は今回ステレオサンプリングしている分、使う容量が単純に倍必要になっているんですが、曲のほうは使う楽器も非常にシンプルで、音重視にして作っているんです。「バーチャファイター」も、もう３作目ですし、曲のアプローチの仕方はいろいろあると思うんですが、今回は発音数で勝負するようなことはしないで、音色勝負でいこうと考えているんです。まずは１つ１つの音色にこだわっていこうと。それと、音というものは離れれば離れるほど拡散してしまうものでして、特にアーケードなどでは、ほんの10センチ違ってもダメなんですね。新型のメガロ410も、そういったアーケードでの使用を考えたスピーカーを使っていて、従来のものに比べるとよく聴こえると思います。
本誌■各キャラの声は決まりましたか？
中村■とりあえず全キャラクター決まりましたよ。結局アキラの三木真一郎さんとラウの千葉繁さんとウルフ以外は声優さんを変えました。今回は声優さんもいい感じに落ち着いたと思います。ジャッキーなどの外人キャラも声を一新してまして、勝ちセリフもシンプルで、全世界的に通用するカッコ良さを追求しています。英語のセリフなんかだと、僕らが聴くとカッコよくても、外国の方が聴くと、イマイチだよっていうことが結構ありますからね。葵なんかも、ちゃんと地元京都弁をしゃべる人ですので、とてもいいですよ。期待しててください。

AM2研サウンドチーム
中村隆之

今回の「VF３」では、「今までと違う曲調でテンションを上げたい」という中村氏。早くも完成形は見えたとも……。

SOUNDPART

新サウンドと一新される声優

「VF3」キーパーソンが語る現状と今後

本日発売 サターン版「キッズ」を10倍楽しむ！

バーチャファイターキッズ

for SEGA SATAURN

完成度――――100％

●セガ
●発売中●5800円
●対戦格闘ゲーム

Scoop！ やはりあったデュラルコマンド!! さらに第3のデュラルも…

ボスキャラ・デュラルで「キッズ」をプレイ！

オリジナルのCGムービーやコンボつく～るなどが追加され、いまや『アーケード版を越える完全移植作』と評判の「バーチャファイターキッズ(以下、キッズ)」。この「キッズ」でも、ボスキャラのデュラルが使える裏コマンドが判明した！ 右のコマンドを見ればわかるようにその使用方法はサターン版「VF1」、「2」にあった"デュラル使用コマンド"と同じ。どのモードでも選べるぞ！

AM2研からひとこと

アーケード版では8連勝以上している相手にのみ乱入できる"連勝キラー"として登場しましたが、サターン版は最初からキャラクターセレクト画面で選べるようにしています。"デュラルコマンド"は定番なので(笑)、覚えてますよね？

1P(銀色)デュラル出現法

キャラクター選択画面中に ↓・↑・→・A＋← (DURAL)

1Pデュラルはおなじみの銀色。その無垢な表情から"イチロー"という愛称で開発スタッフに親しまれたキッズデュラルなのだ。

2P(金色)デュラル出現法

キャラクター選択画面中に ↓・↑・←・A＋→ (DULAR)

これまたおなじみの2Pカラーとして登場する金色デュラルはサターン版でも健在。黄金の輝きがイイ感じで表現されている。

DURAL CHECK POINT 全キャラの得意技を集めた最強キャラ!!

カゲとアキラの技をベースに、全キャラの得意技を使いこなす最強キャラ……それがデュラルの正体だ。素早い動きから繰り出す豊富な連係・連続技は当然ながら全キャラー、さらにはオリジナル技まで持っている。強すぎ。

百面相の表情に注目!!

他のキャラの持ち技を使った時のデュラルの表情に注目。まさに百面相だ。

こんな技を使いこなすぞ！

コンボエルボーサマーソルト
ジャッキーが持つコンボエルボー＋サマーソルト。最強技だ。

小手返し＆下段外門
G⇩Pと入力すると、上段と下段の返し技になる自動3択技。

浮身連脚
カゲのボツ技である飛び前2段蹴り。孤延落から連係させよう。

DURAL CHECK POINT クリスタルデュラルとは何者？

さらに今号は、「キッズ」発売直後ならではのスクープを公開！ なんとサターン版「キッズ」には上で紹介した金・銀デュラルのほか、"3人目のデュラル"が登場するのだ。全身が半透明の体を持つそのキャラ名は、"クリスタルデュラル"。出し方は次号！

頭の中には、かわいいお魚さんがプカプカ浮いている。お魚さんの表情は注目の価値アリ。

透明の体を持つデュラル

クリスタルデュラルは、基本性能はデュラルと同じ。元はメッシュだったのだが、景気づけに金魚まで入れたとか。

発売記念特集1 キッズ専用空中コンボ公開！

[コンボつく～るにも対応]

前号でも紹介したように、サターン版「キッズ」の醍醐味は〝いかにコンボつく～るを使いこなすか〟にある。オリジナルコンボは最速タイミングでコマンド入力できるため、コマンド・フレーム数さえバッチリなら強力な連係や空中コンボが誰にでも出せるようになるのだ。今号に載せたキャラ別つく～る表を参考にして、キミも驚愕のオリジナルコンボを作ってみないか!?

コンボつく～るで登録して

前号で募集要項を示した誌上コンテスト。左のコマンド表を転記して編集部へ！

●緊急告知!!●

コンボつく～る誌上コンテスト 締切は8月30日!!

本誌開催中の〝コンボつく～る誌上コンテスト〟の締切は8月末。キミのコンボを編集部に送ってくれ！

AKIRA [あきら]

コンボつく～る入力表

	コマンド	長さ
1		001
2		001
3		056
4		001
5		001
6		010
7		001
8		001
9		027
10		001
11		001
12		001
13		001
14		001
15		034
16		001
17		001
18		005
19		001
20		001

順歩翻胯 → 右端脚 → 右端脚 → 躍歩頂肘

コンボ紹介

崩し技の順歩翻胯からのダッシュ右端脚は、通常より相手を高く浮かせることができるため、様々な空中コンボが決まるようになる。「キッズ」ではこの2発目の右端脚からさらに右端脚をつなぎ、最後に躍歩頂肘で追い打ちすることが可能。躍歩頂肘の代わりに、しゃがみダッシュからの〝立ち猛虎硬爬山〟でもOK。ただキャラによっては最後まで入らないこともある。

LAU [ラウ]

コンボつく～る入力表

	コマンド	長さ
1		001
2		001
3		001
4		001
5		001
6		030
7		001
8		001
9		001
10		001
11		001
12		001
13		001
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		

立ち斜上P → 連環転身脚

コンボ紹介

しゃがみダッシュ入力から出す〝立ち斜上掌→冲拳〟、通称〝斜上P〟はラウが得意とする突進コンビネーションの主軸となる技だ。アーケード版で猛威を振るったこの連係、「キッズ」では実は簡単に止められてしまうのだが、それはさておき斜上Pがカウンターヒットすれば簡単に連環転身脚の空中コンボを決められるようになる。最後が上段回し蹴りのため威力も大。

PAI [パイ]

コンボつく～る入力表

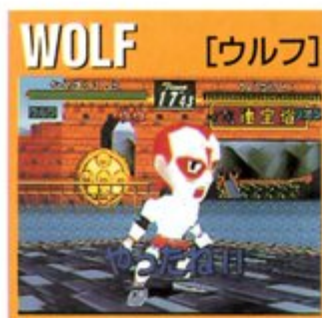
	コマンド	長さ
1		001
2		001
3		055
4		001
5		030
6		001
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		

撃燕掛塔 → 燕陣旋風脚 → 燕旋蹴

コンボ紹介

「キッズ」になって強力な空中コンボが格段に増え、最弱クラスから最強クラスへとパワーアップしたパイ。下段回し蹴りの燕旋蹴から様々なコンビネーション技が決まるほか、ダウンした直後の相手になぜか燕旋蹴が追い打ちで入るため（頭が大きいからか？）、手軽に大ダメージを与えることができるようになった。3連続の回し蹴りコンボは見た目にカッコイイ！

WOLF [ウルフ]

コンボつく～る入力表

	コマンド	長さ
1		001
2		001
3		001
4		010
5		025
6		001
7		015
8		001
9		001
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		

ニーブラスト → ストレートハンマー → ショルダーアタック

コンボ紹介

入る空中コンボが一気に増えた「キッズ」だけど、重量級のウルフとジェフリーはそれほど目立った空中コンボは増えていない。この軽量級向けコンボも「VF2」からあった連続技だけど、ゲームスピードが速くなったおかげで入力自体は難しくなっている。ちなみに重量級のPKキャンセルは、目押しのパンチ攻撃よりもスキがある。連続技に組み込むなら目押しだ。

JEFFRY [ジェフリー]

コンボつく～る入力表

	コマンド	長さ
1		001
2		027
3		001
4		001
5		001
6		010
7		001
8		001
9		001
10		001
11		001
12		015
13		001
14		001
15		001
16		
17		
18		
19		
20		

ニーアタック → PKキャンセル → PKキャンセル → ニーアタック

コンボ紹介

ヒザ→下パンチ×2→ヒザは、パイに当たればスプラッシュマウンテン以上のダメージを与えることができる重量級ならではの空中コンボ。ここではPKキャンセルを使っているが、方向ボタン前入れの踏み込みパンチを目押しで入れたほうが決まりやすいことを覚えておこう。しゃがみダッシュからのホバースプラッシュ（兼下段パンチ）も、連係として登録すると強い。

コンボつく～るこぼれ話①

つく～るでいちばんアツイのが、〝ステップ数の高速化〟。ステップ間に〝スペース〟を入れてコマンド入力を区切る……というのはコンボつく～るの基本テクニックだが、実はフレーム数をいじることで〝スペース〟を消し、ステップを短縮することができるのである。上のつく～る表を見て、ぜひ多用してほしい。

Virtua Fighter Kids 特別インタビュー

VIRTUA FIGHTER KIDS STAFF

アーケードからサターンへ「バーチャファイターキッズ」開発スタッフ後記

AM2研作品恒例の開発終了スタッフ集合座談会。超短期間でアーケード版とサターン版を作り上げた開発秘話と、隠されたお楽しみ要素にググッと迫ってみよう。

現在は海外版の作業中で結構忙しいという「キッズ」スタッフ。チーフの大崎氏の軽快なノリで、終始爆笑ムードで話がはずんだぞ。

アーケードからサターンまで半年でした(笑)

本誌■まずは、今年の年始(『サタマガ』2月9日号)に電撃的に発表された「バーチャファイターキッズ」ですが、開発期間は実質どのぐらい?
大崎■アーケード、サターン版2つあわせて、ズバリ半年ですね。最初はMODEL 2でも検討してやっていたんですが、12月の頭ぐらいにST-Vでやろうと鈴木部長から指示があって。
本誌■スタッフ的にはどんな感じで。
大崎■じゃ、手上げて(笑)。見ての通りサターン版「VF2」チームと「コップ」チームがメインですね。
本誌■企画の最初の頃のお話を聞きたいのですが、「バーチャファイター」という一種硬派なゲームに、あのキッズキャラを合わせるのは苦労したと思うんですが、そのへんは?
大崎■あのデザイン自体は、元々業務用のデザインをしていた人が描いたものなんですが、あのテの絵がすごくうまい人だったんですよ。それでうまくハマッたんだと思いますね。
本誌■2頭身キャラになったことで、ゲーム性の調整はどうでしたか?
開発■メチャクチャ大変でしたよ。
大崎■頭がデカいのと、途中で1.2倍のターボ化をかけたこともあって、永久に入るコンボとか出てきたりして。当たり判定の調整にはかなり苦労しましたね。
本誌■アーケード版のものと、今できてきたサターン版と比べると、かなり手が加えられているのがわかりますよね。
開発■結構いじってますよ、じつは。ムービーが入ったり、モードが増えたりしているだけでなく、例えばアドバタイズの演舞デモの流れも変えていますし、カメラワークも各ステージの曲も、かなり大幅に変わってますね。
本誌■ムービー部分の製作期間は?
大崎■3月半ば頃から始めたので、3カ月ちょっとで、50秒のエンディングを11人分と、2分のオープニングを1本。それを僕も含めた4人でやりましたね。でも、全キャラ分やろうといったのが、後の祭りで、もうシャレにならないほど大変で(笑)。
開発■「VF2」の時にエンディングはデュラル1本しかなかったので、やっぱり全部やりたいというのはありましたからね。でもこの間、終わってみて、大崎さんと朝方に疲れた顔で「無謀だったね」って(笑)。
本誌■サターン版オリジナルの〝コンボつく～る〟モードですが、これは誰のアイデアだったんですか?
大崎■これ、スタッフと近くの中華料理屋に行った時に、思いついたんですよ。サターンの新モード何作ろうかって話をしてて、「コマンド表の矢印とか、PとかKとか自分で技を作れるモードがあると面白いよね」って話になって。そこからはスパスパと(笑)。
本誌■キッズモードの仕組みも不思議なんですが、あれはどんな感じに?
開発■あれは元々、ボタンをガチャガチャ押していたら、いろんな技が出たらいいなぁ、という話から始まってるんですが、実際にはCPUキャラを応用しているんですね。CPUキャラって、要するに相手と近いから投げにいくとか、相手がダウンしているから、ダウン攻撃するとかしてくるわけですが、これを利用してボタンを押したら、相手と近いから投げようとか、この時は鉄山靠をかまそうとか、そういうアルゴリズムを利用しているわけなんですね。あれはあれでうまくできたと思いますよ。
本誌■サターン版終わってみて、作り残したところとかありますか?
大崎■いやぁ、やれることはやりましたね。容量的にもギリギリでしたから。サターン版の「VF2」をベースにして作り始めたわけですが、あれ自体当時は容量ギリギリでしたからね。それをプログラム的にうまく圧縮してくれて、さらにいろいろ新しいことができたわけですからね。半年という期間では、やれることはすべてできたかと思いますよ。
本誌■裏技的な部分の見どころは?
大崎■順次発表されていくかとは思いますが、クリスタルデュラルは、ある条件で水なしステージで闘えるんですが、速いし、強いしでなかなか楽しめるんじゃないかなぁと思います。それと、たまには別の視点から遊ぶと(※これも隠し条件あり)いろんな表情が見れていいかなぁと。
本誌■皆さん最後に一言ずつどうぞ。
開発■キャラの表情のアニメーションを見てほしいですね。「VF2」の時もやっていたんですが、今回は顔がデカいから、ちゃんと見れますから。それと、勝ちポーズの時にあるボタンを押していると、各キャラ1つずつぐらい、普通の勝ちのしゃべりの後に、ちょっと表情が変わるっていうのを入れてありますので。
大崎■カゲの目が光るとかね。それも1Pだけでなく、2Pも違うし。
開発■あと、オプションをずっと見てると……、いいことがあるかも。
開発■私は今は、グッズ番長とか言われて、お弁当箱とかノートとかグッズ関係のデザインもやってますので見かけたらぜひ買ってくださいね。
本誌■ご苦労様でした。

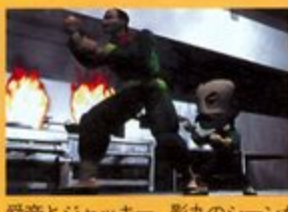
(7月9日AM2研にて収録)

COMBO TUKURU コンボ作り

自分でコンボを作り上げる楽しみのあるコンボつく～る。全技つきのマニュアルを片手に作っても、なかなかコツが必要なのだ。

サターン版最大の見どころの"ムービー"

ゲームを立ち上げるとすぐに始まる楽しいオープニングムービー。オープニングだけでなく、各キャラのエンディングも必見だ。「今回は、『バーチャファイター2』のデュラルの時みたいに、厳しいクリア条件はなくて、ノーマル以上でクリアすれば見れますので、ぜひ頑張ってください(大崎)」とか。キッズモードを使えば、結構楽勝に見れるかも?

オープニング

大塚ジャワティ体験版と比べると、舜帝とジャッキー、影丸のシーンが大幅にリメイクされているオープニングムービー。「タイトルロゴのネジの回り方も普通通りに直されている(大崎)」というだけに、ジャワティ版を持ってる人は超貴重かも(?)。きれいな背景にも注目だ。

エンディング

「じつはムービーの中には『ウォーリーをさがせ』のように、コスプレした舜帝があちこち隠されてるんですよ。ハッキリいってかなりわからないので(笑)、頑張って見つけてください(開発)」というエンディング。後に作ったもののほうがデキはいいとも。お気に入りはどれかな?

バーチャスティックプロ
発売記念
特別企画

まさに究極のジョイスティック
バーチャスティックプロの魅力に迫る!

「バーチャファイターキッズ」の発売に合わせて発売されるセガの新型ジョイスティック〝バーチャスティック″シリーズ。最高級機の「プロ」の魅力と「新型」との違いを検分するぞ。

3つの新旧バーチャスティックを並べてみると、こんなにも形と大きさが違うことがわかる。新型(右上)はプロ(下)のまさに半分という感じだ。なお、旧型(左上)は在庫がなくなるとともに市場からは消える予定とか。

バーチャスティック設計思想を担当者が語る

「『とにかく業務用と同じものを』ということで開発の始まったバーチャスティックプロですが、印刷からボタン、スティックに至るまで、まったく業務用のアストロシティ筐体と同じものを使用しています。新型のバーチャスティックのほうは、大きさとのバランス上、アストロと同じ部品を使ってはいませんが、コンパクトに仕上がったと思います。プロのお値段は、開発当初はサターンがまだ34,800円の頃でしたので、だいたい29,800円あたりに考えていたのですが、サターンが現在の2万円になったことで、なんとか頑張って今の価格にすることができました。本物を志向する方にオススメします」

◀セガ第二設計部
濱 浩和氏

バーチャスティックプロを徹底研究!!

「アーケードゲームのデザイン、ボタン、感覚を完全移植!」とパッケージで唱っているバーチャスティックプロ。写真を見ただけじゃわからない重量感や高級感を多角的な比較で追求してみるぞ。値段は高いが、はたして買いか!? そのへんのところを順を追って確かめてみてくれ。

業務用アストロシティコンパネ

業界でも最高との評価を得ているセガのアストロシティ筐体のコンパネ部分を上からキャッチ。コイン投入口、ボタンの配置以外まったく同じだ。「VF3」だってOK!?

サターンより高いしデカい!

サターン本体と比較してみると、さらにその大きさがよくわかる。横にゲーム機を3台並べても、まだ余りそうだ。とにかくその安定感はただものじゃないぞ。ちなみにデカイだけでなく、値段のほうも〝プロ″はビッグ! なんとサターン本体にソフトをつけて買えちゃうほどなのだ(当然か?)。でもこの存在感は見逃せないぜ。

こんなうれしいオマケも

姿形がまったく同じなだけでなく、製品版のバーチャスティックプロの中には、右のような本物のインストカードが同梱(「VF2」「VFキッズ」「バイパーズ」の3つ)されている。印刷も本物と同じだぞ。

恒例!
5コママンガ バーチャスティックプロ 光吉(みつよし)くん

※よい子のみなさんは絶対にマネをしないようにしてくださいね。

バーチャスティックプロをレビューする!

最後は本誌レビュアーがそのデキをレビューするぞ。買う決断はついた?

いやなんて言うかでかいねぇ。まぁ、でかけりゃ良いってもんでもないけど、安定性を考えればこのほうが良いかもしれないね。俺の場合、レバーの持ち方がぶっさし型なんでこれぐらい安定していないとすぐ浮いちゃうんだよね。あとはケーブルかな。2つのスティックをサターンにつなげるとケーブルが2本ぐちゃぐちゃに絡まって結構具合が悪いけど、プロの場合2人分を1体にまとめてあるんですっきりする。これって結構重要だよ。

池袋サラ

玄人仮想悦楽棒! ていうか、バーチャスティックプロ。すげーでかい。ニセアメリカンな俺としては、声高らかに「大きいことはいいことだ」と唱えていきたいところ。横並びで使うと隣の人がジャマになるけど、憧れの異性なら密着できてグー。使用感はどちらも文句なし。ぐぅの音も出ません。レバーの硬さは少し違うかな。2人用はバーサスシティ的で軟らかめ、1人用はアストロシティに近くてやや硬め。安定感よし。購入&悦楽すれ。

居酒屋

見た目や値段からどうしても新型のほうを見てしまうが、実際に触れてみると感触がかなり違うのがわかる。決して新型が悪いわけではないのだが、やはりモノホンにはかなわないということだな。「バーチャ2」や「ヴァンパイアハンター」など、移植レベルの高いゲームをプレイしてみれば、その扱いやすさに驚くぞ。その大きさから、床に置くポジションよりもヒザから上の位置に置くのが理想的。購入の際は周辺環境にも気を配らなくてはな。

TETSU

バーチャスティックプロ
本日発売! 24,800円(税別)

AM2研㊙情報局

VIRTUA SURF

読者のみんなからの質問や、気になる最新情報をお伝えするAM2研オフィシャルコーナーがここ。今回は前号予告の企画を大速報／

深沢ハニー電撃独占公開!!

●なぜVFのキャラクターは無表情なのですか？　もっと表情を入れればファンも増えると思いますが。(山口県・前田英城・16歳)

AM2研■CGポートレートで、サラの笑顔や微笑むリオンの姿が見られます。表情の変化はVFシリーズにおいて重要な研究要素ですが、VF3では、さらに新しい試みを垣間見ることができると思います。ご期待ください。(AM2研・ウメ)

●4/26号の就職の特集で英語の話題がありましたが、サタマガ読者が知っているAM2研スタッフの中で、一番英語がペラペラなのは誰ですか？　やはりパブリシティマネージャーの黒川さん？　それとも鈴木部長？(北海道・金山伸弘)

AM2研■意外にも、一番ペラペラなのはCGポートレートでもおなじみの中谷です。彼はアメリカ生活が長かったので、見た目は日本人でも中身は外国人っぽいですよ。ちなみに、黒川も部長も、外国人とは通訳を介さずに直接英語で会話します。(AM2研・ウメ)

●ハニーの技「ピーチアタック」や「ゴートゥヘブン」ですが、これらもモーションキャプチャーしたのでしょうか？　想像しただけで……。(長野県・牧本公仁夫)

AM2研■「バイパーズのモーションはあまりモーションキャプチャーを使っていません。その2つの技も、デザイナーが作った技です」(AM2研・片岡)

●バークのデザイン最高／　ぬいぐるみの制作も早めにやってください。デザイナーは誰ですか？(東京都・村山亨・24歳)

AM2研■バークはデザイナーの〝サンダー〟君が作りました。過去の作品は、エキゾーストノート、バーチャストライカー、ファイティングバイパーズです。彼は、ハニーのデザインもした人です(AM2研・片岡)

●キッズの段位認定試合の最後に出てくる認定書の「老師」とは誰のことですか？(大阪府・阪本結美)

AM2研■1Pシュンの背中に老師が誰かというヒントがあるので、チェックしてみてください。(AM2研・大崎)

●光吉さんのブロマイドがセガジャックの通販に登場(予定／)だそうですが、夢と野望を大きくもって、ここはひとつ写真集なんてのはどうでしょうか？　悪くないと思うんですけど……。(石川県・匿名希望さん)

AM2研■確かに悪くないと思います。サターンで動く、光吉自身のポートレートなんてのもいいかもしれませんね。光吉自身は「いいっすね〜、最近プロモーションビデオに関する問い合わせのお手紙も頂いたりしていますので機会があったら是非やりたいです／」と申しております。(AM2研・ウメ)

●デイトナUSAリミックスでも、光吉さんは唄うのでしょうか？　まだヒミツ？(東京都・高橋玲子)

AM2研■デイトナUSAリミックスに関しては、現段階ではなんとも言えません。もし入れることになったら新曲もやってみたいですね。(AM2研・光吉)

ついに実現した深沢ハニーだぁ!!次号以降サタマガのカバーガール化決定か(笑)／

テレカ化計画も？

アップもバッチリ。セガ社内ではテレカ化計画も進行中？　コスプレ界に殴り込め／

謎の多い「デイトナUSA」も近日公開か。歌もいいけど、馬もちゃんと走るのかな？

AM2研ギャラリー

ちょっとお休みしてる間に、イラストもたくさん。毎回選ぶのに大変です。

◀千葉県・舜帝命

「ファイティングバイパーズ」って〝海外〟のテイストと合うよね。

◀埼玉県・茅たくみ

毎度かわいい常連さんのネタ。サラの誕生日に「ナイツ」。いい感じ。

◀北海道・黄ぺぺろーに

「VF3」では、リオンとパイも衣装が一新予定。どうなるかな？

◀兵庫県・とらまる

やっぱジャッキーってカッコイイのが一番。「3」も技が冴えてます。

◀東京都・亜樹(16)

ロケで出ていた葵をよく再現してくれました。2Pは幻になるかも？

◀栃木県・服部たかし(25)

初投稿のイラストだとか。常連目指して、このタッチを磨いてね。

ハガキ大募集！

採用者から抽選でTシャツ＆αが当たるぞ!!

AM2研と「サタマガ」編集部共同製作の特製Tシャツ。デザインは有井伸孝氏。

「AM2研Express Neo」では、みんなのハガキを大募集しているぞ。イラストはもちろん、みんなの質問や意見に対し、AM2研が直接答えてくれるよ。ハガキは直接AM2研に渡すから、今後の作品(音楽を含む)への意見や要望も、制作の参考にされるかもしれないぞ。採用者には抽選で特製Tシャツ＋αをあげちゃうからね。

【AM2研Express Neo応募先】AM2研へのご意見、ご質問、イラストなどは、〒103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク㈱5F「セガサターンマガジン」編集部「AM2研Express Neo」まで送ってね。また、プレゼントの応募先も同じ宛先で「○○プレゼント係」まで送ってください。

NEW RELEASE TITLE CHECK!

発売前テストプレイ

セガサターンソフトレビュー
SEGA SATURN SOFT REVIEW

待ちに待った夏休みが始まってみんなも腰を落ち着けてプレイできるね。今回は対戦格闘、ADV、レースもの、そして待望のRPGと、バラエティに富んでるぞ。

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1カ月以内のサターン新作ソフトを対象に"お試しプレイ"を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版もしくは、途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それを踏まえて論評します。CDソフトということをご理解いただき購入の"参考意見"としてご覧ください。

REVIEWERS

Lady Users Group 女性ユーザーズ	Game Mania Group ハイローラーズ	Guest Game Writers ゲストライターズ
構成員 ●柳田理子 ●青山ようこ ●出口かおり ●みにぃ小梅 ●鈴木あつこ	構成員 ●池袋サラ ●ロンドン小林 ●居酒屋 ●ガイア佐伯	構成員 ●TETSU ●リアル鈴木 ●綱島不二屋 ●ジャムおじさん ●高坂亮一／他
64が仲間入りして我が家のゲーム機の配線がさらにしっちゃかめっちゃかに。どっかに10カ所くらい入力できるセレクターってないもんかいな。(かおり)	今年の夏こそ俺が制するため、自転車による無計画沖縄旅行の準備中。ベンチで寝る練習や飢えに堪える練習も欠かさないぜ／　ていうか金ないだけ。(居酒屋)	僕の子供なんかも、もう夏休みだけど、なかなか忙しくてつきあってあげられないのが残念。楽しみなゲームが結構あるのにまた手つかずになりそう。(ジャム)

発売予定ソフト（7月26日～8月9日）

湾岸デッドヒート＋リアルアレンジ

8月9日発売

使用サンプルの完成度	100%	難易度	普	平均点 5.33

●パック・イン・ビデオ
●6,800円（18歳以上推奨）
●RAC（レーシングゲーム）
●無限コンティニュー制
●1人～2人用（対戦）●ムービーカード対応

走りと美を追求せよ！
首都高湾岸線を舞台に、走り屋たちの熱いドリフトバトルが展開される。

今回はムービーカード対応、その美麗さは必見。

爽快さがほしい！

知名度のあるギャルなだけにお色気度がイマイチのムービーなんで、これを見るために苦労するのはちょっとムナしいような気がする。また、予選で1位になっても本戦は必ず10位からスタートしなくちゃならないっていうのは、納得いかない／スタート時点での1位との間隔も広すぎるんじゃないかな？　爽快感を優先したゲーム路線ともリアルなシミュレータ路線ともつかないフニャフニャした操作感覚もいただけない。結局、すべてにおいてツメが甘い感じ。着眼点は悪くないと思うんだけどね。（みにぃ）

水着見たさにやるか!?

深夜番組で見た美女っ子ちゃんたちを隣に乗せてデッドヒート……。むー、どこが変わったのやら。確かにドリフトの具合とか、女の子が実写になったとかの違いはあるけど、何かいまいちだなぁ。リアルモードは前作よりも実写に近い操作感だとは思う。でも、ドリフトとかやったときにストレスがたまるんだな。やたら重いし、逆ハン切っても回復できない。正直言って、ゲームとしての爽快感はあんまり感じられなかった。コースは微妙で楽しめるかも。ただ、水着までの露出で何人が喜んでくれるのかは疑問。（居酒屋）

どうも佳作すぎるね

車の挙動が実にゲーム的で（逆をいえばリアルではない）、ドリフトの気持ち良さはたまらないモノがある。前作を知らないオレでもかなり楽しむことができた。ビジュアルに登場する女の子たちも悪くはない（好みではないが）。ムービーカードがあれば映像の美しさを楽しめる。だが、そちらのほうに力を入れすぎたようで、ゲーム本体にハデさが足りない気がする。コースにもう少し遊びがあったり、単なる周回コースではなく「アウトラン」のようなツーリング要素がないと、タイトル負けしてしまう気がする。（TETSU）

7

NIGHTRUTH #01 "闇の扉"

8月9日発売

舞瑞歪を見ると肩が震えている。
「まっ、舞瑞歪？」
肩に手をかけようとした瞬間、舞瑞歪が振りかえった。

使用サンプルの完成度	100%	難易度	難	平均点 5.33

●ソネット・コンピュータエンタテインメント
●6,800円（18歳以上推奨・音楽CD付）
●ADV（ミステリーアドベンチャー）
●バックアップ（3コ）
●1人用

真夏の夜にミステリーを
超常現象を題材にしたミステリーアドベンチャー。シリーズ化が予定されている。

OPソングは知る人ぞ知る、原田真二氏が唄う。

パソコンADV並の持久力が必要

アニメーションシーンや豊富な音声がなかったら、パソコンのADVをやってるみたい。文字表示を多用するより、アニメーションを多用するなり、思い切って省くなりして、メリハリをつけてほしかったな。最近の子は我慢がきかないから（笑）。音声のオンオフで少しはサクサク進めるけど、それじゃ悲しい。シナリオの分岐がこのゲームの大きなウリだと思うけど、どれでも盛り上がりがイマイチ。これはキャラやストーリーが好みかどうかが問題かも。好きな声優さんがいる人か、じっくりやるADVが好きなら。（ようこ）

6

ボリューム不足でナニかも

どうでもよさげな選択肢とアニメキャラを合わせた、最近よくある動く絵本的なゲームですな。シリーズの最初ということで何かを予感させるシナリオはそんなに悪くないと思うし、気軽に楽しめていいんじゃないかと。ただ、オープニングムービーの汚さとメイン画面（背景含む）のショボくれた感じは気になるところ。おかげでゲーム全体がシーンによってバラバラなんだよな。無理やり削ったような話の短さはナニかな。キャラと声優で売ろうとするかのようなゲーム作りも俺は好きになれん。なんだかなぁ……。（居酒屋）

5

続編に期待

この手のゲームにとって命ともいえるグラフィックがおざなりな感じがする。キャラクターといい背景といい、どちらもホントにサターン？と言いたくなるレベル。オープニングや途中挿入されるムービーがよくできているので、余計に落差を感じる。また分岐やムービーが、先に進むにしたがって減っていくのは、ストーリーの盛り上がりと反比例して残念。シリーズ化が予定されているらしいので、ユーザーの声を吸い上げて、システムや画面、グラフィックなど、これからのバージョンアップを期待したい。（高坂）

5

発売予定ソフト

女性ユーザーズ / ハイローラーズ / ゲストライターズ

Body Special 264

8月2日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 5.66

●YANOMAN GAMES
●6,800円
●PUZ(モーションパズル)
●バックアップ(1コ)
●1人～2人用●マウス対応

264とは何かわかる?
ムービーを使ったパズルシリーズ第2弾。現在活躍中のグラビアアイドル3人を起用。

今回はトゥルーモーションを採用している。

女性ユーザーズ　ファンならなおさら

画像がきれい。特にオープニングのデモはメチャきれいです。各々3パターンもあるってのもファン心をくすぐりますね。でもムービーパズルモードがメインなくせに、お気に入りのアイドルでプレイしようにもルーレット制ってのはねぇ。だってその娘見たさで買うんでしょうに。また画像のわりには相変わらずピースが見づらい。特にパズルクラブモードだと、アップが多いせいでかなり判別が辛い。対戦モードもコンピュータに勝つにはかなり修練が必要。でもなんだかんだ言ってもハマっちゃうんだけどね、私。(かおり)

6

ハイローラーズ　目、目が痛い

とにかく、女の子も可愛いんだけど、一番目に付くのがトゥルーモーションの美しさ。今までのサターンのムービーって何だったの?って感じ。まぁ、2画面を表示するためのフレーム数とか結構あるみたいだけど、やっぱり画質が良いのが一番だよ。で、肝心の内容はというと、まぁジグソーパズルなわけで、操作性に関しては特にこれといった問題はない。いろんなフィーチャーが入っているし結構遊べるんじゃないかな。ムービーでのプレイは見ながら合わせようとすると涙が止まらなくなりました。(池サラ)

ゲストライターズ　グラビアとしてなら

トゥルーモーションを使用したことで、前作に比べてムービーの画質が良くなっている。しかも、今回は比較的名前が知られている3人を起用しているので、誰か1人でも〝いいな〟と思えるなら、手を出してみるのも一興かも。ただ、ゲーム内容自体は大きな変更はないので飽きるのが早いかも。一応、対戦モードには加えられているのだが、これが人間同士で対戦して果たして楽しいと感じられるかはなはだ疑問。また、対戦モードでピースの〝ふち〟を赤くしているが、見づらいだけでなのでやめてほしかった。(高坂)

デスクリムゾン

8月9日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 3.0

●エコール
●5,800円(全年齢推奨)
●SHT(ガンシューティング)
●制限コンティニュー制
●1人～2人用(対戦)●バーチャガン対応

バーチャガン対応第2弾
進化する銃でモンスターに立ち向かうガンシューティング。伝染病の裏に潜む謎を追え!

全3ステージ、1ステージに3シーンを用意。

女性ユーザーズ　バーチャガンでも大変だわ

敵を倒していくうちに銃が進化していくのは持ち変えがなくていいよね。画面外を撃って弾丸補充ってのも混乱を招かない。でも画面は暗くめで見づらいな。また敵の出現と攻撃も時として異常に速くって、とてもじゃないけどコントローラなんかじゃ太刀打ちできない。最高に不服なのが初期状態だとクレジットが1だけってこと。しかもコンティニューも1回限り! その上再プレイするにも社名クレジットまで戻らされてテンポ台なしって感じです。壮大なストーリーも全く意味をなしてないのがまた哀しい。(かおり)

3

ハイローラーズ　これマジで出すんですか?

いや、最初プレイ画面見たときはまじでびっくりしました。色は変だし、弾が当たったときのモンスターのアニメーションって見た目1パターンぐらいしかなかったもんで、てっきりバグなのかと思いました。いつもマニュアルなんて読まないんだけど、さすがになんか売りがあるんだろうと思って読んだんですよ。で、書いてある、ウリが。最後のボスは美しいCGとか。で、心機一転ひたすらプレイ。そしてボス面へ。さっさとバーチャガン置いて家に帰りました。詳しいことは右や左のほうを参考にしてください。(池サラ)

2

ゲストライターズ　消化不良のシステムが否!

銃が進化する点がウリなのだが、通常の攻撃はなんら変わることなく特殊攻撃が可能になるというだけ。シーンクリアごとに、進化させた銃が元に戻ってしまうこともシステムを生かしきっておらず、消化不良気味という感じだ。グラフィック面もかなりツライところ。キャラパターンが少なく、なんでダメージを受けたのかが全然わからないのは……。操作性は悪くないだけに、かなり損をしていると思うよ。ただ残弾がない状態でトリガーを引かないとリロードを促す表示がでないのは、あまりにも不親切だね。(グババ)

4

ワールドヒーローズパーフェクト

8月9日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 難　平均点 8.0

●SNK
●5,800円(全年齢推奨)
●ACT(対戦格闘)
●無限コンティニュー制
●1人～2人用(対戦)●タップ対応

ボスキャラも使えるザマス!
ワールドヒーローズシリーズ最新作の移植。最初からボス、ディオが使用可能だ。

初代からのイラストや人物設定などが満載だ!!

女性ユーザーズ　移植度は文句なし、オマケもグー!

まず何はともあれ、ROMもRAMも使わずに、正直言ってここまで完璧に移植されるとは思わなかったです。そのうえ、とても初めてとは思えないほどコンシューマーへの移植のツボを心得てる。ファンは絶対買いです。ただ、ゲームそのものを考えると、格闘ゲーマーすべてにオススメ、とは言いかねるかな。このシリーズ独特のセンスやシステムになじめない人にはツライかも。とはいえ、ネオジオ版より安い値段で、ほぼ同じレベルのプレイとプラスαの要素が楽しめるんだから、ぜひトライして!(ようこ)

ハイローラーズ　ノスタルジックな雰囲気

初代、「2」、「JET」と多少なりともやり込んだ経験からすると、このシリーズは、「見た目はあまり変わらないけど、システム、操作はガンガン変わってきている」のがよくわかる。代を重ねるごとに改良されたシステムは、成熟している感もあるが、いかんせん進化の激しい格闘ゲームだけに、もう(!)古さを感じさせてしまう。移植度も高く、よくできているし、ロード時間も問題ないレベル。ソフトのターゲットがマニア向けということもあるが、それ以外の人には勧めにくいなあ。懐かしさは感じるけど。(ガイア)

ゲストライターズ　接待ゲーとして一家に一本

移植度に関しては文句のつけようがないほど。対戦してて意外と気になる要素である読み込み時間が短いのも合格。格ゲー好きな一家なら、バーチャ2、ZERO、ハンター、KOF'95、WHPと5本揃えておけば完璧かも。この5本の中でもWHPは、もっとも気楽に遊べるソフトだと思う。時期的に一番古いという理由もあり、今やると妙に斬新な感覚で楽しめる。ゼウスやデュオなんか強すぎて鼻水出るほど楽しい。贅沢を言わせてもらえば、デスマッチステージや、体力無限などのオマケ要素も入れてほしかったかな。(まさ)

発売予定ソフト

女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

同級生～if～

8月9日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 7.0

- ●NECインターチャネル
- ●7,800円（18歳以上推奨）
- ●ADV（恋愛アドベンチャー）
- ●バックアップ（5コ）
- ●1人用●マウス対応

画面に表れる17人の心の縮図

パソコンで人気のアドベンチャーの移植。夏休みの20日間で17人の女の子に出会うが…。

グラフィックはハイレゾモードを使用している。

女性ユーザーズ：また完全無欠のヒロインか

グラフィックは好みが分かれるけど、きれいに描けていると思います。移動スピードも読み込みもそう時間がかからずわりと快適。何よりテキストの文字が読みやすいのがいい。でも、建物がほとんど行く場所が限られているのにこれが多いこと。ノーマルサイズだと全体が把握しにくいし。何人と出会ってヤれるかって問題なんだから、もっと狭くても不都合はないのでは。パソコン版ほどアブナいグラフィックはないけど、まあ見えそで見えないってのもいいんじゃないでしょうか。シリーズ全部出されてもヤだけど。（かおり）

7

ハイローラーズ：学生生活を振り返って泣けッ!!

アニメ絵でナンパなゲーム。先入観を含めてみると俺が嫌いな部類のゲームなんだけど、遊んでみるとこれがまた楽しい。目をつけた女の子が立ち寄りそうなところへ巡回し、さりげない会話のなかで好感度を上げておく。このマメな作業というか、根回しが楽しくてしょうがない。徐々に女の子との仲が進展する様子もドキドキもんですわ。エッチシーンこそパソコン版に劣るものの、細かいイベントとかグラフィックはサターン版のほうが勝ってます。高校時代を思い出し、軽い後悔の念を抱きつつ遊んでみては？（居酒屋）

7

ゲストライターズ：最も楽しいのは1回目

とかく取沙汰された感もあるが、表現を18歳以上推奨の範疇にとどめたのは悪い選択ではなかったと思う。それにシナリオの練り直しや、新たな場面の追加といった、「移植以上のことをやる」姿勢も評価したい。特に高解像度の綺麗さは、今後のこのジャンルに少なからず影響を与える「進化」を見せてくれた……と言うのは大げさかな？　1つ気になるのは、ストーリーがほぼ固定化されているため、2回目以降のプレイは飽きが来るんじゃないかということ。1回目は新鮮さもあってけっこう楽しめるんだけどね。（ジャム）

アルバートオデッセイ外伝 Legend of Eldean

8月9日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 5.0

- ●サンソフト
- ●6,500円（全年齢推奨）
- ●RPG（フィールド＆ダンジョン型RPG）
- ●バックアップ（5コ）
- ●1人用

新たなる伝説が語られる

スーパーファミコンで発売されたタイトルの外伝。復活をはたした不滅の皇帝を倒せ!!

OPでは伝説の3兄妹の物語が語られる。

女性ユーザーズ：待つことに苦痛を感じない人なら

遅い！　のひと言に尽きる。町中はともかく（それでも斜めは苦しい）、マップ移動はなんなんだ！　しかもこのマップ、拡大を利用しているせいでチラチラして長時間なんてとてもとても。何よりいちいち読み込みが遅い。戦闘画面に入るまで8秒、敵を切り付けて死ぬまで4秒、と1対1の戦闘でさえ最低でも30秒近くとクラッとする。全体のグラフィックや文字フォントもサターンのソフトとはとても思えないし、シナリオにも斬新さやセンスは感じられない。唯一誉められるのはおマヌケなセリフ選択くらいかな。（かおり）

3

ハイローラーズ：定番ものRPGの好きな人に

作りはとっても手堅いものになっていて、コンシューマ向けRPGの基本が詰まっている。ストーリーが一本調子だったり、主人公キャラの個性がちょっと埋没気味なのが気になるが、無難にまとまっている。つまり、斬新なシステムや仕掛けを期待すると、ちょっとガッカリということになるが、RPGファンで、安定を求める人にはこれが丁度いい処方せんになるのではないか。ジャンルとしてRPGが少ないサターンだけに、よけいそう感じるのだが……。個人的には、人が死なないストーリーには○をあげたい。（ガイア）

ゲストライターズ：サターンでは貴重なRPGだが……

サターンに数少ない純粋RPG。ただ、サターンならではの機能を使っているかといえば、表面的にはまったくそれらは見られない。それが非常に残念だが、半面安心感をもってプレイできた。シナリオも若干1本道な感はあるが、笑いあり涙ありで個人的には気に入っている。物理攻撃が弱くて全体魔法が強めな戦闘が気になるけど。それはまだいいとして、どうしても許せないのが読み込みの長さ。戦闘しかり、街やフィールドへ向かうときしかり。これだけでゲームのテンポが崩れ、全体の印象を悪くしている。（爆弾岩）

新型くるりんPA！

8月9日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 7.0

- ●スカイ・シンク・システム
- ●4,800円（全年齢推奨）
- ●PUZ（落ちものパズル）
- ●無限コンティニュー制
- ●1人～2人用（対戦）

火を使うだけに熱いパズル!?

導火線でつないで連鎖を作るパズルゲームの第2弾。"種火"をどう使うかがカギに。

キャラにより使えるアイテムも違うぞ。

女性ユーザーズ：連鎖が難しいよう

「ぷよぷよ」ですら4連鎖が限界のパズルアクションだめだめプレイヤーにはちょっと難しいですね。導火線をつなげるのは見た目より大変だけど、練習モードで意外と簡単に覚えられるのが良いね。爆弾と火を適当に積んでも連鎖してくれるので落ちモノをあまりプレイしたことない人でも楽しめる内容。連鎖の仕組みはおもしろいのでもちろん得意な人は燃えるハズ。キャラ別のアイテム効果も違うのでキャラの有利不利も出てくるので対戦もおもしろい。長く遊べるゲームになると思うよ。（あつこ）

7

ハイローラーズ：楽しげな雰囲気が充満気味

よくある落ちモノパズルか？　とも思ったが、やってみると意外に独創的。少し遊べば何がどうなってるのか理解できるし、連鎖のコツもつかめてくるわかりやすさはカチッとはまるものがあった。ちゃんと考えれば積み上がったブロックも消せるし、キャラごとのお助けアイテムは使いどころがわかる。ただ、偶発的な連鎖があんまりないのはつらいところかもしれん。もうちょいブロックの種類があってもいいかな。憎めないキャラと、かわいらしい雪だるまブロックが対戦のギスギス感を解消をしてグー。（居酒屋）

7

ゲストライターズ：変なノリが好きだったんだけど

導火線に火をつけるのはやっぱり楽しい。キャラは多少の入れ替えはあるものの、前作をやっていれば素直にプレイできます。新登場の火種は有効に配置すれば、爆発的な連鎖が可能。人対人の対戦で効果を発揮しそうです。やや中だるみになりがちだったCPUとの対戦も、時間制限がつき、決着がつきやすくなったのもいいですね。誉めてばかりきましたが、ちょっぴり残念なのが、キャラが小さくなり、まともなキャラが増えた点。あの変テコなノリが好きだったんだけどな。エンディングは強化され見応えあり。（綱島）

7

発売予定ソフト	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.

8月9日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 難　平均点 5.33

●タイトー
●5,800円(全年齢推奨)
●RAC(ドライブアクション)
●制限コンティニュー制
●1人用●レーシングコントローラ

懐かしのぶっ壊しレーシング!
懐かしのチェイスアクション2作を完全移植。ターボを駆使して素早く犯人を逮捕せよ。

残りタイムによりボーナスが加算されるぞ。

女性ユーザーズ：完全移植なんだけど?

懐かしいゲームのカップリングで、もちろんナンシーの声まで完全移植。現役で稼動していたころは、結構ハマってプレイしていたんだけど、今見ると古さは感じちゃうわね。短時間集中型のゲームなので、パッと見たときの印象が強くなっているからだと思うけど。それから、パッドの設定に気に入ったものがないのが残念。どうせだったら、自分で好きなようにカスタマイズできればよかったのに。2本セットということでオトクなんだけど、完全移植+αがあればもっと積極的になれたんだけどね。これって贅沢? (みにぃ)

5

ハイローラーズ：システムはグー。でも古い?

望まれつつも、決して完全移植されることのなかったアーケード版のファンだった昔を思い出させる作品(歳がばれちゃうね)。ただ、他の復刻系移植ゲームに比べると、元の粗さが目立ちすぎるというか、どこか物足りなさを感じる。システムは単純かつ、おもしろいものなので、より練り込んだものをリメイクしてほしいなあ。演出とか小気味よくて、すいすいプレイできてしまうから、空き時間にちょっとプレイ、という人には向いている。でも、万人向けかというと? やっぱマニア向けということに……。 (ガイア)

6

ゲストライターズ：Mr.ドライバーも健在!

基本的に移植度は○。あの広川太一郎ライクのリズミカルなボイスも健在だ。しかし、そのゲームシステムや、グラフィックにはどうしても古さを感じてしまう(忠実移植ということなので、やむを得ないとは思うが……)。せめてオマケ的要素として、流行のムービーやオープニングの気の利いた演出などでハッタリを利かせても良かったのでは。このような内容から推測すると、次世代の若いユーザーには、このゲームの本当の良さは伝わらないかもしれない……。あくまでもファン向けと言えるのでは? (リアル)

5

神秘の世界エルハザード

8月9日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 7.33

●パイオニアLDC
●6,900円(全年齢推奨)
●ADV(ムービー付アドベンチャー)
●バックアップ(3コ)
●1人用

美女と野望に満ちた世界へ!
TV、OVAでお馴染みの人気アニメがADVで登場。もちろんマルチエンディング。

パソコン版と比べ音声とムービーが大幅追加!!

女性ユーザーズ：アニメ版を見た人はどうぞ

私はOVA版しか見たことがないんですが、内容はTV版に近いらしいです。原作を知っている人はアニメ版をアレンジしたストーリー展開やエンディングがたくさんあるところでに楽しめると思うんですが、まったく知らない人が遊ぶにはすんなり入り込めない気がします。内容はそれほど難しくないんですがこのテのストーリーって好き嫌いあるからそこが問題。割り切って楽しむならOKだけど。残念なところはアニメーションする部分が少ないところかな。もちろんファンにはオススメできるゲームです。 (あつこ)

7

ハイローラーズ：まとまり度は高い。あとは好み

元のパソコン版は残念ながらプレイしていないが、じっくり作り込まれた感覚がひしひしと伝わってくるADVだ。ストーリー的にも、キャラクター的にも興味を引く仕掛けが随所に盛り込まれている(パートナーによるストーリー分岐などがそう)。ともすると、ストーリーにオンブにダッコ、だらだらプレイになりがちなADVにプレイ時間の概念を盛り込み、緊迫感を演出しているあたりは見事。これを買うか買わないかは、絵柄、ストーリーなどから判断できる好みの問題になるでしょう。よくできてます、コレ。 (ガイア)

7

ゲストライターズ：アニメ好きならこれはお薦め

TV版は他の強力なラインナップに押されて人気は今ひとつだったけど、世界設定や登場キャラが個性的な良作。ゲームのほうも、決してTVやOVAに引けを取らない力作。パソコン版と違う点は、オープニングソングが〝あつい気持ち〟になった事(取り込みがキレイ)と、女性キャラの登場ムービーがついた点。エンディングも多そう(僕は菜々美だった)なので、もう1度プレイしたいな。原作を知らなくてもOKだし、知ってる人もオリジナルの4人目の神官が新鮮なので楽しめるでしょう。また泣ける部分もあって○。(綱島)

8

マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96

8月9日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 6.66

●BMGビクター
●4,800円(全年齢推奨)
●SPT(バスケットゲーム)
●バックアップ(3コ)
●1人～2人用(対戦)

豪快かつ繊細に攻めろ!
マジックジョンソンなどスタープレイヤーが登場するバスケットゲーム。

OPムービーのセンスの良さは必見かも!?

女性ユーザーズ：スポーツは本場でね

スポーツゲームというジャンルは好きなんだけど、操作するボタンが多すぎると挫折しちゃうんだよね、私は。このゲームには、操作するメンバーが、固定された1人だけですむモードがついているのがウレシイ。本格的にプレイしたい人は「操作する選手が状況に応じて変えられる」モードをどうぞ。キャラクターがかなり大きいから、コートが多少狭いような感じがするけれど、これは好みの問題かな。欲を言えば、オプションやゲームモードの項目は、わかりやすいカナ文字にしてほしかった。 (みにぃ)

7

ハイローラーズ：結構ナマっぽい

本場のNBAとかテレビでやってたりすると、ついつい見てしまうアレ。今まであったこの手のゲームとは違い、自分のチームの攻めの視点になっているのは、かなりわかりやすくて○。出てくるプレイヤーとか有名なんだろうけど、俺はよく知らない。でも、顔とかなんかそれっぽくって誰が得点したかわかりやすいし、結構笑いもとれて、良いんじゃないかな。操作性もヨイしょって感じでタメがあってNBAらしさが出てる。日本のバスケもあんな感じでプレイしてくれると流行るんだろうけど。 (池サラ)

7

ゲストライターズ：君はカリームを知っているか!?

バスケゲームとしてはごく標準的な作り。プレイするのに難しいテクはいらず、アリウープやノールックパスなどそれなりのテクも使える。ただ、特別な演出があるわけでもなく、実名で出るのは2人だけ。その2人、マジック&カリームというかつての大スター監修とはいえ、日本ではどれほど知名度があるか。どちらかといえば、向こうの国で本気になってNBAグッズを収集している人たちのコレクターズアイテムとして存在するソフトという気がするな。取り込み動画で展開するデモはやたらとカッコいい。 (TETSU)

6

発売予定ソフト	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

GALJAN(ギャルジャン)

8月9日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 5.33

●童(わらし)
●6,800円(18歳以上X指定)
●TAB(脱衣麻雀)
●無限コンティニュー制
●1人用

脱衣モーションがリアル！ 新規参入メーカー、童(わらし)の第一弾。登場する女の子は3人。

ロトスコープを活用した脱衣シーンがリアル。

女性ユーザーズ：画面の中のチラリズムって……

カメラや曇ったガラスなど色々な視点から女の子の脱衣シーンが見られるというのがウリらしいんですが、モニター越しじゃあまり実感できないような。キャラクターのビジュアルやアニメーションの仕方も自然で個人的には好きなんですが、他の脱衣麻雀に慣れてしまっている人にはあまり好まれないかも。麻雀の内容もどこか違和感があるんだよね。(6回連続リーチ一発っていうのもねぇ) そのぶん役満で和がるとそれなりに見返りがあるシステムは、役に関わらず勝てば脱ぐものよりずっといいと思うけど。(あつこ)

6

ハイローラーズ：さわやかムッフンて感じ

実際の映像から起こしたアニメーションシーンがウリの麻雀っすな。やっぱりウリなだけあって、さわやか系の絵なのになまめかしい動きがリビドーを高めるというか。素人っぽい声も、なんだかゲームと合っていいっすね。難を言うなら脱衣シーンの短さですか。露出度は乳首&半ケツありで及第点。でも、麻雀部分がだいぶダメかもしれん。CPUが和るときって、だいたいツモ。しかもでかい手とくりゃ、疑っちまうのが人の常というものでしょう。勝負が早くつく点ではいいんだけど、イカサマはいかんね。(居酒屋)

6

ゲストライターズ：実写取り込みじゃ胸が揺れない

脱衣麻雀はイライラと満足感が交互にやって来るから、暇つぶしに最適で好きなジャンルなんだけど、ギャルジャンはごほうびの部分が物足りない感じがする。理由としてはフルサイズ画面を使用していない点と、キャラの表情ウィンドゥ表示が全くない点かな。声優の声はみんな同じみたいだし、いわゆる基本の部分がおろそかになっています。基本の部分をしっかり作ってから、実写取り込みやチビキャラ演出を行うべき。露骨に言ってしまえば、胸揺れしないアニメ麻雀には全く魅力を感じません。難易度も疑問。(綱島)

4

駿才〜競馬データSTABLE〜

8月23日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 4.33

●ナグザット
●8,800円(全年齢推奨)
●ETC(データベース)
●コンティニュー無し
●1人用

今年度皐月賞までのデータを網羅 今年の皐月賞までのデータを収録したデータベース。シミュレーションモードもあり。

競馬クイズ、用語集なども用意されている。

女性ユーザーズ：よく調べてはあるんだけど

中央競馬の過去7年間のデータと1口に言ってもすんごい量。でもさ、果たして過去7年間ものデータを必要とする人っているの？ 今後のレース予想に役立てるにしてもせいぜい過去3年程度で十分だと思うけど。あとデータベースのわりには操作が面倒。表示した馬の親や産駒はすぐ見れても兄弟のデータを見るにはいちいち同じ手順を踏まなきゃなんだもん。せめて前ページ戻りのボタンは欲しい。あとどの厩舎がどんな馬達を育てたかって一覧も欲しかった。それでも新たなサターンの使い道としてはいいのかもね。(かおり)

4

ハイローラーズ：ターゲットがはっきりしない

競馬マニア、競馬初心者、どちらに向けて制作されたのかがあいまいなところが惜しい。画像などもあまりなく、検索性も最低限のものしか備わってないデータベースが非常に惜しい。こういったものはじっくり時間をかけて、眺めるだけでも楽しいものにしてほしかった。競馬人口が増えたといっても、ちょっと取りつくシマがない感じ。ぜひ次回は、エンタテイメント性を上げたものを作って欲しいと思うのですが……。育成ソフトだけでない、競馬のおもしろさを表現したものにしてほしいなあ、と思います。(ガイア)

4

ゲストライターズ：目では楽しませてくれないの？

データの絶対量には脱帽。しかし、ソフト自体のコンセプトが曖昧のような気がする。玄人さん向けに文字データ中心なら何代にもわたる血統表が見られるような突っ込んだ情報が欲しかったし、競馬を楽しく見せるデータなら、名シーンのムービーやジョッキーの顔写真など、エンタテイメント的な配慮がほしかった。また、データ検索時の操作も、せめてBボタンで直前の画面に戻るくらいのことはしてほしい。ただ、これだけのデータは貴重だとは思うので、これを活用した改良版をぜひとも望みたい。(爆弾岩)

5

編集部総評

今回はライセンシーばかりのソフトが集まった。次回では拡張RAMカートリッジ初対応の「リアルバウト餓狼伝説」をレビュー予定だ。次号も目が離せないぞ。

女性ユーザーズ：今回は佳作タイプが多いですね。夏休みは1本でも多く、と思ってるちょっとリッチな人には嬉しいね。個人的には「WHP」を押します。(ようこ)

ハイローラーズ：佳作だらけ。夏休みにじっくりプレイしたいなら、「エルハザード」や「アルバート」、「同級生」あたり。でもやっぱり好みの問題だね。(ガイア)

ゲストライターズ：7月の話題作ラッシュのあとは、焼き直しものが目について少々パワーダウンという気も。余裕があればネットワークに手を出すのもいいよ。(ジャム)

新着ソフトチェック!!

今回は既発売のため評価の対象外としたセットソフトと、ソフトが同梱されたサターン用モデムの2つを紹介。モデムの登場でサターンも本格的マルチメディア時代の到来か？

セガサターンモデムセット

7月27日発売

完成度 100%

●セガ
●14,800円(ソフト込み)
●ETC(周辺機器)

セガサターンと電話回線を介して通信ができる周辺機器。各種通信に必要なソフトが同梱されている。

専用の通信モデムにインターネット用のソフト、ニフティサーブ用ソフト、それにXBAND方式通信対戦用「VFリミックス」がセットで14,800円。これはおトクの一言。通信速度が14,400bpsだということが不満という読者もいるが、「触ってから言えよ」ってくらい軽快な操作感だ。それだけ各ソフトのデキがいい。それでも、パソコンユーザーからすれば"バカにする"ような代物かもしれないが、初めてアクセスを試みる人達には、これほど親切なキットはないのでは。

真・女神転生デビルサマナー スペシャルBOX

8月9日発売

完成度 100%

●アトラス
●7,800円(全年齢推奨)
●RPG+ETC
●1人用

これまで発売された、RPG本編と悪魔全書、ゲーム本編のBGMをアレンジした8cmCDがついた豪華版。

BOXの中味は、すでに発売されている「デビルサマナー」とそのデータベースである「悪魔全書」、ディレクターの岡田氏とアートディレクターの金子氏のトークと、ゲーム中のBGMのアレンジ曲を収録した8cmCDといった内容。ゲーム自体は、先に発売されている同タイトルからの変更点は見られない。しかし、不親切と不評だった取り扱い説明書が改善され、価格設定も非常に魅力的である。これから「デビルサマナー」を遊ぼうと思う人は、迷わずこちらを買うのが吉。

NEXT LEVEL SECRET TECHNIC LEAGUE

次世代裏技リーグ

64bit級 スーパーリアル麻雀PⅥ ●セタ ●サターン

3人目の栗原真理からスタート

東京都・北川達也・25歳

早くエンディングが見たい！ という人にオススメの裏技。タイトル画面でコマンドを入力すると、香山タマミの自己紹介デモの後、いきなり3人目の栗原真理から始められる。エンディングまでかなりの近道になるね。3人目なので当然手強いぞ。

タイトル画面でGAME STARTにカーソルを合わせて、左とRボタンを押しながらスタートボタンを押す。

香山タマミの自己紹介の後、麻雀の対戦画面に栗原真理が登場する。2人スキップしているので時間的には楽だね。

真理からならばエンディングは間近。初めてプレイする人はタマミとも勝負してあげよう。せめて一度クリアしてから使うこと。

32bit級 ウィザードリィⅥ＆Ⅶコンプリート ●データイースト ●サターン

宝箱取りほうだい

神奈川県・杉浦雅之・19歳

RPGを楽に進めるのに必要なものといえばお金。アイテムを売ってお金を稼ぐのにピッタリの、宝箱の中身を何度も取れる裏技を紹介。やり方は宝箱を見つけたら「さわる」コマンドを1度使ったあと宝箱を開ける。中身を取ってそれぞれキャラクターに持たせると、消えるはずの宝箱がなぜかそのまま残っているぞ。

宝箱を見つけたら、アイテム増殖でお金を増やすチャンス。

Cでアイコンを出し「さわる」コマンドを使う。何の反応もないので、ちょっとわかりにくいかも。

宝箱を開けるときはタイミングが肝心。宝箱を何度も開けるので「失敗」は避けたいところ。

宝箱の中身を取ったら今までの手順を繰り返す。アイテムがどんどん増えていくぞ。

32bit級 ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説 ●バンダイ ●サターン

ステージセレクト

栃木県・今井敏明

原作やアニメじゃ見られない夢のバトルができる「SPバトル」。その「SPバトル」でステージセレクトができる裏技だ。これを使えばステージ1をクリアするだけで全30ステージが選択可能になる。「SPバトル」は通常のステージをクリアするか、本誌のVol.11で掲載されたコマンドを使用しないと遊べないぞ。

「SPバトル」を出すコマンドはタイトル画面でX、Y、Zを押しながらスタートボタンを押す。全ステージクリアならなおよし。

セーブをしたら一度リセットをして、再度「SPバトル」を選択する。

「SPバトル」でバトル開始。どのステージでもいいのでとにかくクリアしよう。

ロードするファイルの選択画面で、Zボタンを押したまま左か右にキーを入れる。ボタンを放せばステージセレクトOKだ。

ただでさえクリアするのが難しいこのゲーム。でも、この裏技を使えば、お手軽に最終ステージまで進むことができるぞ。

8bit級 NiGHTS ●セガ ●サターン

マップが動く

長野県・桜井友江・24歳

大人気の「NiGHTS」からちょっとした裏技を紹介。DREAM DATAの画面で表示されたステージのマップの回転を自由に変えられるぞ。Lで左回転、Rで右回転、L・Rボタン同時押しで回転を止められる。ステージをじっくり見られるぞ。

ナイトストライカーS ●ビング ●サターン

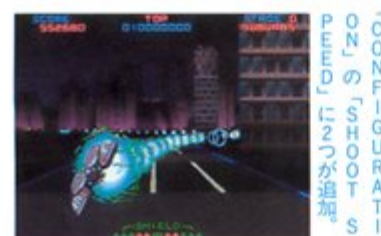
32 bit級 URAモード

茨城県・金子和宏・25歳

ステージセレクト、レーザーのパワーアップができる「URA MODE」のコマンドを紹介。タイトル画面でL、X、Y、Z、R、L、Rの順に押すとメニューの下に「URA MODE」という表示が出るぞ。

「SYNC」は高速連射、「HOMING」は弾の敵を追尾する性能がアップ。

強力な裏技ができる「URA MODE」。特にショットパワーアップは強力。

「CONFIGURATION」の「SHOOT SPEED」に2つが追加。

ステージセレクトは「URA MODE」のタイトル画面で、Xを押しながらスタートを押すと「オリジナルゲーム」、Yを押しながらスタートを押すと「エクストラゲーム」になる。この場合は、選択したステージのみプレイできる。

実戦 パチスロ必勝法／3 ●サミー工業 ●サターン

16 bit級 フラグ仕込み大会

鹿児島県・田川幸二

自分の好きなフラグを仕込める裏技だ。やり方はまず店内に入り、コマンドウィンドウを開く。LとRボタンを同時に押しながら「タイトルに戻る」を選び、「Yes、No」の選択画面で上、下、X、Y、Zの順にコマンドを入力する。このとき声が入れば成功。次に台に座り、スロットの画面でウィンドウを開け、L、Rを押しながら「店内を移動する」を選ぶと「フラグ仕込み大会」と表示され好きなフラグを仕込むことができる。

店内でウィンドウを開き、コマンドを入力する。成功すると「大当たりスタート!」と女性の声が入るぞ。

席について Aボタンを押すと、台が表示される。ここでウィンドウを開き、コマンドを入力すると表示が変わる。

フラグの種類を変えるのは方向キー。左右に動かして好きなフラグを選択しよう。

メタルブラック ●ビング ●サターン

16 bit級 隊長機モード

東京都・野口享・20歳

ボーナスステージの機体がすべて5万点の隊長機になる裏技だ。まず、ステージ1のボス「アパルトヘッド」を倒す。そして、自機が上昇を始めるシーンが現れたら、ステージタイトルが出るまで上、上、下、下、左、右、左、右、B、Cの順に押そう。これで高得点が狙えるはずだ。

このシーンでコマンドを入力。ボスを倒しても安心しているヒマはないぞ。

どの機体をロックオンしても5万点。ボーナステージは2つしかないので貴重。

ビッグ一撃／パチスロ大攻略 ●アスク講談社 ●サターン

16 bit級 セット打法

千葉県・松田慎司・18歳

セット打法が可能になる裏技を紹介しよう。「クランキーコンドル」という台を選択する。Yボタンを押しながら下を押してスロットのリールを回転させる。「カリッ」というリーチの音が鳴れば成功だ。

セット打法を使えば、目押しで簡単にビッグボーナスを揃えることができる。

首領蜂(ドンパチ) ●アトラス ●サターン

16 bit級 VS ATTACKモード

山梨県・ハリガネ図鑑

連続して敵を撃つことで高得点が稼げる首領蜂。得点を競う「VS ATTACK」が追加できる裏技だ。やり方は「SCORE ATTACK」にカーソルを合わせ、2P側のA、B、Cを押しながら1P側のスタートボタンを押す。2人同時プレイの時のみ可能な熱いモードだ。クリアすると選択できる面数も増える。

「VS ATTACK」のセレクト画面。細かい設定をいろいろ変えられるのがいいね。

敵はできるだけ一度に倒したい。得点が上に表示される。

裏技大募集

●次世代裏技リーグでは、セガ関連のハード（サターン、スーパー32X、メガドライブ、メガCD、ゲームギアなど）の裏技を募集しています。
●ハガキの裏に、ソフト名、機種、裏技の内容、ほしいソフト名をわかりやすく書いて、下記の宛先まで送ってください。
●同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、早く届いて解説のすぐれているハガキを優先させていただきます。なお、採用者には内容のランクによって、右の謝礼を進呈いたします。

64ビット級	サターンソフト2本&図書券5,000円分
32ビット級	サターンソフト1本&図書券3,000円分
16ビット級	編集部特製テレカ&図書券1,000円分
8ビット級	編集部特製テレカ

※セガサターンソフトのかわりに、同本数のメガドライブソフトをご希望されてもかまいません。また、ゲームギアソフトをご希望の方は、セガサターンソフト1本につきGGソフト2本相当とさせていただきます。なお、ほしいソフト名は第3希望までお書きください。

あてさき 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク株『セガサターンマガジン』編集部 「次世代裏技リーグ」係まで

W's

CHISA (Vo&G)、YUKA (Vo&Key)、SPARK (G)、TORU (B)、IKURO (Key)の5人を主軸にした謎のユニット。SFC版ウィザードリィ外伝Ⅳの3枚のシングルCDすべてに、彼らの演奏するイメージソングが収録される。このユニットの正体が知りたい人は、8月24日渋谷オンエアウェストで行われるライブへGO！

ウィザードリィ外伝Ⅳ
〜胎魔の鼓動〜
ドラマCDスペシャル
第一景 運命之邂逅

演奏&歌　W's
1,000円
東芝EMI
発売中
イメージソング「to the TRUTH」他　全3曲

IKURO「僕は「ウィザードリィ」の音楽を最初からやっていたんですが、イメージソングをやることになって、ユニットでやろうということで結成されました。今回ボーカル曲を入れた理由は、「ウィザードリィ」は地味なゲームなので、少し派手にアピールしようと視覚的にも美女2人と野獣って感じでいいでしょ(笑)。

CHISA「私は、ずっと1匹狼タイプでやってきたので、ユニットでやっていけるか、実は始まる前は心配だったんですけど、すごく居心地良くて。仲間って素晴らしいと思います(笑)。しばらくはお兄さんたちに、音楽のことをもっともっと教えてもらうつもりです。

歌については、2人の声が合わさるとこんなに新鮮なんだと、出来上がりを聴いて、初めて安心しました」

YUKA「やっぱり最初は不安でした。みんな個性がバラバラでしょ、でも、逆にそれがおもしろいし、音楽では不思議な一体感があるんですよ。CHISAが言ったように、2人の声って全然違うけど、お互いにないものがお互いにあるんだとわかりました」

SPARK「アレンジが凝っているんで、久々にレコーディングに苦労しましたね。出来上がりを聴くとがっかり、なんて曲も少なくないんですけど、今回は本当に珍しく非常に満足しています。

ユニットについては、アマチュア時代からバンドは非常に難しいという印象があったんですよ。だから、まさか自分がバンドをやると思っていなかった。15歳くらい若返った感じです」

TORU「僕もやっぱり若返った感じ(笑)。中学生くらいの、初めてバンドを組んだ頃のワクワク気分が蘇ってきましたね。

ツインボーカルみたいな形が、あまり数多く出ていないんで、そこに可能性があると思っています。僕はふだんライブサポートをやってて、これが野郎ばかりなんですけど、繊細な声があるといつもとは違ったフレーズを弾いてたりする。不思議なものですね」

IKURO「僕が立てた企画だったんですが、人選的に間違っていなかったなと実感してます。　特に、CHISAとYUKAの組み合わせは絶妙でしたね。彼女達は、得意な音域部分が全然離れているから、一緒に歌うとすごく太い声に聴こえるんです。演奏は、生音を入れたのでグループ感はバッチリ！　作詩も安室奈美恵の歌詞を書いている人に頼んで、これもばっちりハマッた。本当に満足です。

今度8月24日にライブもやるんですが、今後は、期間限定ユニットでいろいろやりますので期待してください。1年みんなでお祭りやって、パッと終わりにしようと。ライブでは持ち歌の3曲と、ユニットのイメージを考えて、マドンナのカバーをやります。あとは、彼女達のファンのために何曲か、それとアニメのヒット曲メドレー。夏休みの最後に皆で楽しくダンスパーティーをやろうよというような感じのものにします。僕たちのユニットの自主公演ですので、誰にも束縛されずに、自分たちの楽しいステージをやりたいと思っています」

Present For Readers From SEGASATURN MAGAZINE

セガサターンマガジン 読者プレゼント

■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、お名前、生年月日、住所、電話番号、希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは８月９日（当日消印有効)、発表は本誌10月25日号の誌上で行います。※商品によっては発送に時間がかかりますが、発表から２カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。　（TEL　03-5642-8185）

1 セガサターン対応ソフト ●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは、'96年７月26日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2 セガマルチコントローラー ●5名

ナイツも発売され、すでに感触を楽しんでいる人もいると思うけど、アナログ対応なら過去のゲームでもOK!?

3「同級生～if～」ビニールバッグ ●20名

非売品／提供　NECインターチャネル

4「スーパーリアル麻雀PⅤ」豆本セット ●3名

非売品　提供／セタ

5「ラングリッサーⅢ」ポストカードセット ●15名

非売品／提供　メサイヤ

6「神凰拳」テレカ ●3名

非売品／提供　ザウルス

6月14日号のプレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト(20名)
静岡県・谷口　圭、愛知県・藤原伸邦、神奈川県・小宮貴信
山口県・杉浦幸一、東京都・岡崎実智、埼玉県・小林春樹
東京都・柴田利之、神奈川県・風間晃寿、愛知県・高橋雅之
奈良県・漆原　均、京都府・羽根田　貴、高知県・井上和人
岐阜県・山上裕一、徳島県・本間貞行、大阪府・渡部公弥
福岡県・平井康弘、長野県・佐々木和利、栃木県・菱木理香
奈良県・谷　和代、兵庫県・鈴木　聡

②「きゃんきゃんバニープルミエール」ポスター(3名)
福岡県・岡本功二、埼玉県・菅井英司、群馬県・入澤良樹

③「ザ・タワー」ジグソーパズル&ポストカードセット(3名)
東京都・山口昌恭、長崎県・加川ひろみ、滋賀県・八尾哲也

④桜井智サイン色紙(2名)
京都府・黒田一郎、山口県・廣田直光

⑤「Body Special 264」ジグソーパズル(5名)
千葉県・井上鉄也、東京都・柿崎充洋、神奈川県・白井利雄
岐阜県・太田慎吾、熊本県・荒木正行

⑥「水滸演武 風雲再起」テレカ(5名)
和歌山県・上野成浩、兵庫県・浜　美加、徳島県・大沼　剛
群馬県・富士武司、岩手県・吉田健矢

注:雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

INFORMATION

待望の夏休みに突入し、おおいにサターンソフトを堪能していることと思うけど、この夏のサターンソフトの充実ぶりはすさまじいの一言。サターン発売以来約2年、様々な蓄積が花開いたという感じだね。年末以降の超大作の発表も、カウント・ダウン状態。期待して待て!!

セガサターンマガジン8月23日号は 8月9日発売です

本誌の内容に関するお問い合わせは　**03-5642-8185**
平日の午後4時から6時まで　※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

STAFF

編集長　近藤　裕／**副編集長**　西村　亨／**編集**　石坂英作　永田洋子　千葉保弘　長谷　守　黒谷慶大　砂金雅彦／**編集協力**　ヘッドルーム(政綱大介　山田朋一　前田　文　高橋祐介　野本由起)　ターニングポインツ(稲元徹也　渡辺智子)　メディアミックス(田中　茂)　山猫有限会社(浅川直樹　新明敏夫)／**アシスタント**　小菅　誠　小嶋　歩　田所妙子　上田裕生／**ライター**　折原光治　佐々木功一　小林　仁　戸塚井一　作山哲広　窪田　剛　渋谷洋一　櫛田理子　青山ようこ　梶原　智　岡崎栄子　川口　一　鈴木　剛　まさ　猪野清秀　杉本積司　鈴木敦子　元祖王様　森　聖一郎　柴山道久　たか・ぴー　中島健次　針生瑞代　飯田REI　藤原昌之　山内康彦　工藤　剛／**レイアウト**　村田雅英　渡辺緑　中沢　学　黒川修二　加藤勇二　塩住太郎　湯川安芸子　篠原亜希　スタジオ・ビー・フォー(藤瀬典夫　藤澤久美子)　金井真由美　邯鄲庵(白勢房枝)　吉田正人　ウォッシュ　大橋広史　木下友秀／**フォトグラフ**　鬼頭栄次　大屋哲男　大金　彰　小林士薫　佐々塚啓介　田中修一　井手宏幸　満田誠／**イラスト**　八重樫彩蔵　小島伸行　吉村勇子　パン三　ポン吉／**Special Thanks**　MEGA FORCE(France)／**写植**　ケイズグラフィック　大洋プロ　三共社／**校正**　フィールドアップ／**印刷**　大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿(形式は自由)と履歴書を編集部にお送りください(東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります)。採用の場合は編集部よりご連絡します。１カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

World of Technology
Tecno Soft
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURN
画面分割での対戦はもちろん、
通信対戦ケーブルでの対戦も可能！
人型兵器が繰り出す、撃つ・殴る・
投げる・斬るなど多彩で豪快なアクション！
独自のオリエンタルファンタジー
世界を美しく描き出す超美麗グラフィック！
秒間６０コマをキープし、ド迫力の映像と
華麗な演出の数々を実現！
対戦格闘と３Dシューティングを融合した、
超新星「格闘STG」誕生！
鋼鉄霊域
STEELDOM
３D対戦格闘STG スティールダム
9月6日発売予定
通常版 5800円（税別）
対戦ケーブル同梱版 6800円（税別）
※対戦ケーブルはハイパーリヴァーシオンにも使用できます。
PLAYER1
対
PLAYER2

サンダーフォース2 と サンダーフォース3 をパック

サンダーフォース ゴールドパック 1

9月20日 発売予定　4800円（税別）

THUNDER FORCE

Gold Pack 1,2

■ミリオンセラーシューティングがセガサターンで蘇る
■オリジナルムービーを収録
■ボーナストラックにCD-DAのアレンジ曲を収録
■シューティング入門者の為のKIDSモードを搭載
■それぞれ２作品入って嬉しい低価格。ファン必携！

サンダーフォース ゴールドパック 2

10月発売予定　4800円（税別）

サンダーフォース4 と サンダーフォースAC をパック

〒859-32 佐世保市勝海町165-1

さあ、キミの番だ!!

ちゃんぴおん 4 しょう

Time 18"09

あきら

シュン

ょうせんしゃ、あらわる!

5'53"01

バーチャファイター キッズ ™

新発売 【5,800円・格闘アクション】

■君も鉄人!「コンボつく~るモード」
プレイヤーの意のままに、各種の連携技を編集・解析し、空きボタンに登録できる新システム。

■あの娘も楽勝!「キッズモード」
コンピュータが、その時々の最適な攻撃技を出してくれるという超スグレモード。

希望小売価格¥20,000(税別)

〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター
0120-012235 受付時間 月~金 10:00~17:00(祝祭日除く)

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。
●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報もインターネットでご覧になれます。 http://www.sega.co.jp

Printed in Japan

T1023402080547

雑誌23402-8/9

セガサターンマガジン 8月9日号 1996 Vol.13

1996年8月9日発行 (毎月第2、第4金曜日発行) 第12巻13号通巻147号

発行 ソフトバンク株式会社出版事業部

定価540円(本体524円)